AMIGA • ST • IBM PC • COMMODORE • ATARI • MACINTOSH

68 STRON
ZAWIERA KGB NEWS

SECRET SERVICE

PAŹDZIERNIK (10/94)

INDEX 321052

ISSN 1230-7726

CENA 23000



17

IMPOSSIBLE MISSION 2025 • DARK SEED CD • COMANCHE • JUTLAND TIE FIGHTER • WEEN • JAGUAR XJ220 • ISHAR 2 TOYOTA CELICA • EVASIVE ACTION • WARLORDS DEFEND THE ALAMO • SABRE TEAM • ULTIMA 7 • ARMOUR GEDDON 2 • MARTIAN MEMORANDUM • i inne...



VROOM



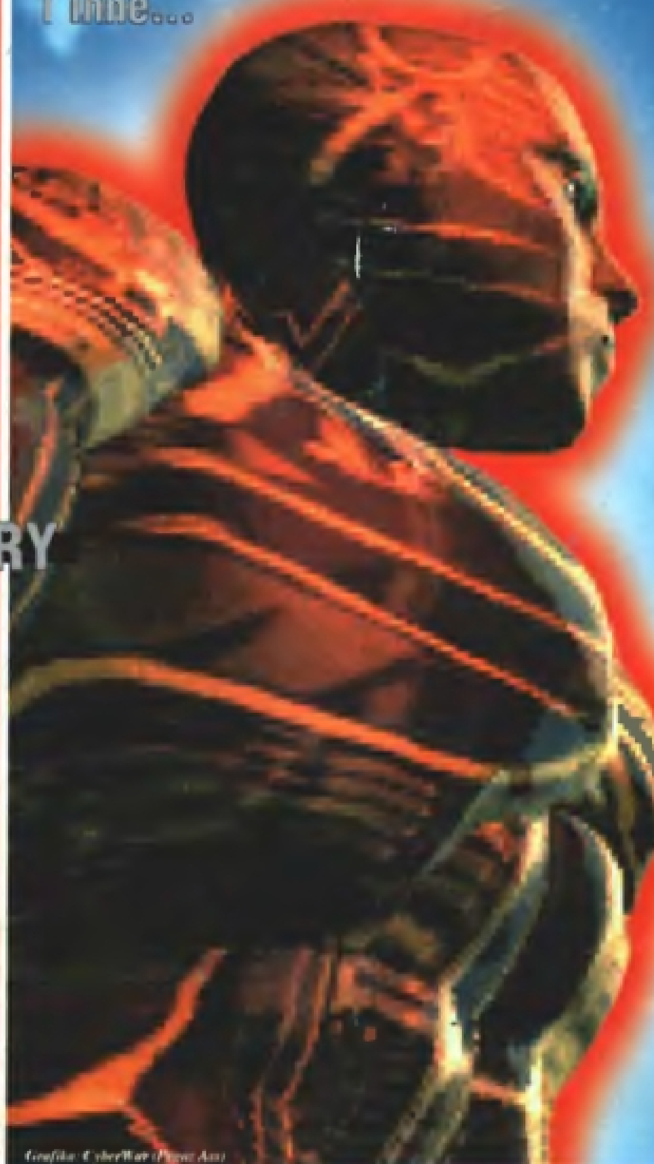
V FOR VICTORY



DOOM 2



PERIHELION



POKAZY PREMIERY WYWIADY PRZEBOJE i TANDETY CZYLI TARGOWA JESIEŃ



W LONDYNIE

FABLES & FIENDS

HAND OF FATE

GRA PRZYGODOWA
Z POLSKIMI DIALOGAMI

X

LA ROUE DE FO

XV

LE DIABLE

HAND OF FATE – KYRANDIA 2

Kyrandia znika w oczach, skała po skale, drzewo po drzewie. Po naradzie, królewscy mistycy ustalili, że pomóc może tylko zdobycie jednego z kamieni kotwicznych, znajdujących się w środku świata. Do wykonania zadania została wyznaczona młoda alchemiczka – Zanthia. Musisz pomóc jej w pełnej niespodzianek, zagadek i niebezpieczeństw podróży przez znikający świat. Opis w Secret Service 11.

WYMAGANIA SPRZĘTOWE

Komputer IBM PC 386 lub w 100% kompatybilny, z zegarem 20MHz lub szybszym; MS DOS 5.0; 2 MB RAM (1MB XMS lub EMS); karta graficzna VGA lub MCGA; 20 MB na dysku twardym; stacja dysków 1.44 MB; mysz i sterownik myszy kompatybilny ze standardem Microsoft ™. Program obsługuje następujące karty dźwiękowe: Sound Blaster, Sound Blaster Pro i karty kompatybilne, AdLib, AdLib Gold i Gold Standard, Roland MT-32/LAPC-1, General Midi.



COMPUTER GROUP

Westwood™ STUDIOS



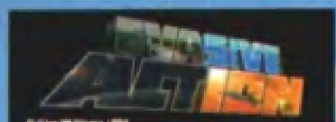
Prowadzimy detaliczną sprzedaż wysyłkową za pobraniem pocztowym.

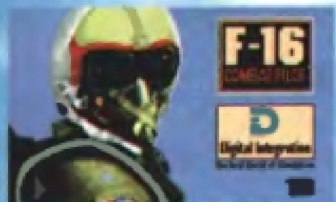
ul. Okrężna 3, 02-916 Warszawa, tel. (0 2) 642 27 66 lub 642 27 68, fax (0 2) 642 27 69

MENU











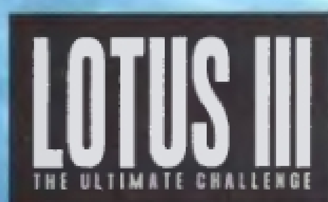








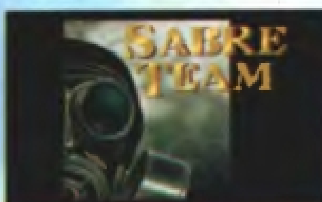




















SECRET SERVICE MAGAZYN GIER KOMPUTEROWYCH

Wydawca
ProScript Sp. z o.o.

jest członkiem

OGÓLNOPOLSKIEGO STOWARZYSZENIA WYDAWCÓW

Redaktor naczelny
Marcin Przasnyski
Z-ca red. nacz.
Waldemar Nowak

oraz
Paweł Chmielowiec
Andrzej Cwalina
Dariusz Góralski
Marcin Kamil Górecki
Marcin Gutkiewicz
Paweł Jankowski
Lech Kalwas
Piotr Lutosłański
Piotr Mańkowski
Jacek Marczewski
Kamil Mętrak
Piotr Pawlak
Mateusz Przasnyski
Robert Rogowski
Tomasz Rogowski
Paweł Sikora
Bogdan Słępień
Bogdan Wiciński
Adam Wieczorek
Anna Maria Woźniak

Design & DTP
STUDIO **ProScript**
Pegaz Ass® Design Group
Waldemar Nowak
Jacek Piekarek
Jarosław Witkowski

Druk
Wojskowe Zakłady Graficzne, Warszawa, ul. Grzybowska 77

Nakład 104.000 egz.

Adres redakcji
ul. Wronia 35/37
00-846 Warszawa
tel. (0-22) 201-261 w. 550
(godz. 9⁰⁰-16⁰⁰)
TYLKO dla faxujących
fax (0-22) 209-309

Special bonus greetings:
Nowa Wieś (za serce w plecaku)
Samantha i Andrea (London Calling)
Ph. Collins z Oxford Arms
LOT Pold Enigma
Viki (za wstrząsy)

Special fuckings to:
Angielskie Linie Podniebne
(za obsługę i demolkę bagażu)



EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW to obecnie najbardziej prestiżowe w Europie targi gier. Organizowane przez kompanię wystawienniczą Blenheim Online, odbywają się od kilku lat zawsze w tym samym miejscu – w hali Business Design Centre w Londynie, nieopodal stacji metra Angel linii Northern Line.

Na co dzień hala świeci pustkami, nieliczne firmy na stałych ekspozycjach wystawiają kosze wiklinowe, wanny i armaturę, meble mahoniowe oraz pluszowe kanapy. Za to dwa razy do roku hala zamienia się na trzy dni w tętniącą życiem i świecącą monitorami mekkę, gwarną i opanowaną przez tłum ludzi. ECTS jest imprezą typowo handlową, służącą porozumieniu producentów, wydawców i dystrybutorów gier. Jednakże, mimo braku wystawienniczego charakteru targów, udało nam się uzyskać dla was bardzo dużo informacji o nowych grach, porozmawiać ze znaczącymi postaciami w branży i nawiązać jeszcze ściślejszą współpracę z producentami gier.

Tegoroczny jesienny zlot w Londynie został uznany za największą i najbardziej spektakularną jak dotąd imprezę tego typu w Europie. W wystawie uczestniczyło ponad stu wystawców, zaś w ciągu trzech dni odwiedziło je prawie siedem tysięcy osób. Jak na branżowe targi zamknięte dla publiczności, jest to spora liczba. Poza wystawcami i prasą, wstęp miały tylko osoby dorosłe, będące reprezentantami określonych firm.

Najważniejszą obserwacją jest to, że cały świat zachodni produkuje przede wszystkim na konsole oraz PC CD-ROM. Nieliczne firmy trwają przy tradycyjnej formule, a coraz więcej firm wycofuje się niestety z wydawania gier na Amigę.

Wśród wystawców widać było przytłaczającą dominację trójcy Virgin–Electronic Arts–US Gold. Każdy z nich nagłaśniał swój flagowy produkt, odpowiednio były to LION KING, WING COMMANDER 3 i UNDER A KILLING MOON (Virgin niepokojąco przemilczała 11TH HOUR). Pomijając tę pierwszą, mało udaną grę, pozostałe zapowiadają się bombowo. W WC3 gra Mark Hamill, odtwórca roli Luke'a Skywalkera z „Gwiezdnych Wojen". Pozostałe firmy prezentują wyrównany poziom. O wszystkich nowościach, zapowiadanych oraz dopiero co wydanych grach piszemy na następnych stronach.

Z nowości sprzętowych warto wymienić przede wszystkim konsolę 3DO, która ma szansę w ciągu kilku miesięcy podbić cały świat. Nowa konstrukcja wyprzedza o kilka długości najlepsze modele konsol z rodziny SEGA i Nintendo, dystansuje też konsolę-widmo Jaguar. Natomiast mały produkt o dużym znaczeniu to nowy joystick Gravisa – PHOENIX. Firma jak zwykle olśniła prostotą i genialnością pomysłu.

Czy jesienny ECTS rzeczywiście wyznaczył nowe kierunki w rozwoju gier? Uważam, że impreza była trochę przereklamowana, a o jej znaczeniu dla rynku gier trudno jednoznacznie wyrokować. ECTS jest doskonałą okazją, by w ciągu trzech dni spotkać się ze wszystkimi znaczącymi postaciami z tej branży. Po prostu nie można było tam nie być. A prawda i tak wychodzi na jaw – widzisz ją na monitorze za każdym razem, gdy uruchamiasz nową grę.

Relacja: Marcin Przasnyski
Zdjęcia: Waldemar Nowak
Recenzje: Micz

Opisywane gry (będące wyborem najciekawszych tytułów) podzieliliśmy na działy, obejmujące firmy, które je dystrybuują (dlatego np. ORIGIN figuruje w sekcji ELECTRONIC ARTS, zaś ACCESS w US GOLD). Tytułów jest sporo, choć nawiasem mówiąc niektóre z nich są reklamowane na trzecich z rzędu targach.

Po letnim przestoju na rynku, wszyscy intensywnie przygotowują się do boomu gwiazdkowych zakupów.



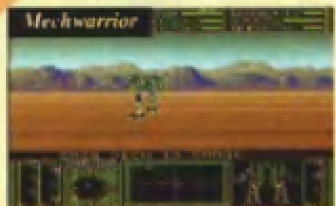
Londyn to nie tylko europejska stolica gier. To również kolebka kultury anglosaskiej, z teatralno-kinową dzielnicą West End, muzeami i wielojęzycznym kolorowym tłumem na ulicach.

ACTIVISION

Czy ktoś z was grał kiedyś na Atari w PITFALL? ACTIVISION postanowiła ostatnio wydobyć z lamusa ową skamieniałość, by nadać jej nowe oblicze – PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE (CD). Gra jest porządną platformówką, w której przemierzasz 13 różnych scenerii, kładąc pokotem m.in. krokodyle, jaguary a także świeżo odżyłych wojowników – Majów z piętnastego wieku. Muzyka opracowana została przy użyciu systemu wykorzystanego do produkcji takich filmów jak „Cliffhanger" czy „Home Alone".



Druga rzecz, nad którą firma pracuje to MECHWARRIOR 2: THE CLANS. Błyskawiczna trójwymiarowa grafika obrazująca starcia robotów, możliwość podłączenia hełmu VFX1 oraz joysticka Cyberman mają za zadanie rozbudzenie najbardziej nawet zaspanych graczy.



ACTIVISION planuje też wydanie ambitnej gry PLANETFALL, jako kontunuacji RETURN TO ZORK, który właśnie ukazał się na Macintosha.



BLUE BYTE

W niedużej lecz sympatycznej firmie BLUE BYTE powstaje role-playing ALBION (CD) o grafice będącej połączeniem znanej z SHADOWCASTER oraz DARK SUN (labirynty w 3D, teren otwarty widziany z góry). Z ciekawostek warto wspomnieć o sześcioosobowym składzie drużyny i wielopoziomowym sposobie konwersacji z napotkanymi charakterami.





Niemieccy programiści rekomendują THE GREAT RALLY każdemu osobnikowi pomiędzy 8 a 80 rokiem życia (ciekawe, czy czyta nas ktoś nie łapiący się w ten próg?). Rzucając okiem na zdjęcia łatwo osądzić strategiczno-zabawowy charakter owego produktu. Dodać trzeba jeszcze elementy handlowe oraz wstawki przedstawiające europejskie miasta.

Gdy pomysł wypali, trzeba go natychmiast eksploatować. Nowe scenariusze do BATTLE ISLE 2 pojawią się pod tytułem TITAN'S LEGACY (CD). Program zawierać będzie sporo animowanych sekwencji oraz dodatkowe opcje ubarwiające rozgrywkę.



I jeszcze jeden produkt z tej serii – BATTLE ISLE 2: THE SHADOW



OF THE EMPIRE (CD). Niegłupia babka o imieniu Caro staje naprzeciw rodzinki Haris, ich dwie armie stoczą bój na śmierć i życie. Rzeczy, które powinny zainteresować graczy to: 64 rodzaje maszyn, ogromne obszarowo mapy oraz wpływ meteorologii na działanie wojenne. Gra pracuje pod Windows (640x480), wymaga 8 MB RAM.

CODEMASTERS

Jeśli obróciłeś już licznik w znakomitym acz budzącym furię u buszmenów TRISTANIE, jeśli znasz na pamięć PINBALL DREAMS, pora zabrać się za coś nowego – PSYCHO PINBALL. Dostępne są cztery stoły, grafika stoi na standardowym poziomie. Twórcy ogłaszają, że będzie można grać naraz aż trzema bilami.





ELECTRONIC ARTS

WING COMMANDER 3 (CD) był na targach wszechobecny. Oprócz okraszanych



odpowiednimi napisami talerzyków i kubków, grę reklamował też jej autor Chris Roberts.

BULLFROG

BULLFROG z ciężkim sercem ogłasza, że aby odpalić w pełnej rozdzielczości (1280/800/256!) ich najnowszy projekt MAGIC CARPET, potrzebny będzie Pentium. Ów symulator lotu dywanem przeniesie nas w orientalny świat, zamieszkiwany przez Arabów, gryfy, gigantyczne pszczoły i kilkanaście innych stworzeń. Cieniowanie Gourauda, dużo obiektów naziemnych takich jak pałace i meczety, powodują, że warstwę graficzną programu kwituje się lakonicznie: niewiarygodna. Testerzy (wśród nich osobiście Peter Molyneux) tyrają dzień i noc, by miodność nie została zabita przez zauroczenie zalatami grafiki. BULLFROG ma nadzieję, a my mamy pewność, że MAGIC CARPET będzie nie tylko przebojem, ale epokowym niemal wydarzeniem.



Naukowcy opętani ideą tzw. terraforming, postanowili stworzyć na obcej planecie warunki podobne do ziemskich. Gdy zaczęły napływać pierwsze grupy kolonistów, okazało się, że owa planeta nie była wcześniej tak zupełnie niezamieszkała. Korzystając z procedur użytych w MAGIC CARPET, BULLFROG planuje wydanie CREATION.

Zimą światło dzienne



ujrzy SYNDICATE 2. Twórcy wprowadzili ulepszony sposób widzenia akcji – wszystkie budynki będzie można oglądać z góry z różnych kątów, od wszystkich stron. BULLFROG chwali też swój system tzw. light sourcing – oznacza to, że np. jeśli twój agent roztrzaska latarnię, wokół zrobi się ciemniej.



To the readers of SECRET SERVICE MAGAZINE
BEST WISHES
Wishing You All The Best & Happy Gaming

ELECTRON

„Pozdrowienia dla czytelników SS i radości z grania! – Mark Hamill"

Gdy zapowiadaliśmy BIOFORGE (CD) pół roku temu, niewiele jeszcze było o tym projekcie wiadomo. Dziś najświeższe wieści donoszą, że ORIGIN zmienił zamiary i gra wydana zostanie tylko na kompakcie. Znamy też inne szczegóły: różne widoki planu jak w ALONE IN THE DARK, bitmapowe postacie (precz z kanciastymi wielościanami!) oraz arcystaranna animacja bohaterów. Fabuła sprowadza się do tego, że


Bioforge

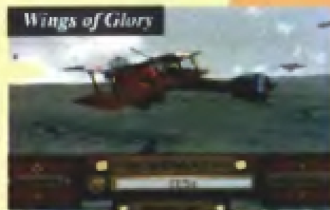
budzisz się jako półrobot Lex w obcym otoczeniu i od razu po odzyskaniu zmysłów musisz pomóc kilku gościom w zrzuceniu z ich barków ciężaru egzystencji a przy okazji odzyskać swoje dawne ego.

Lada dzień powinien pojawić się SYSTEM SHOCK, godny konkurent dla DOOM. Jako najlepszy hacker w systemie słonecznym zostałeś


System Shock

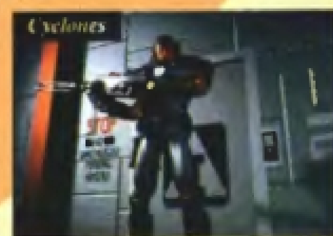
przechwycony przez politycznego wichrzyciela i odesłany do tajnej bazy, by broniące jej roboty wytępić jak muchy. Potem jeszcze tylko pozostanie dobrać się do systemu komputerowego sterującego bazą... twórcy obiecują, że SYSTEM SHOCK posiadać będzie najlepszą od czasu DOOM grafikę 3D. To chyba jeden z ostatnich wielkich tytułów, który zainstalujemy na twardych dyskach.

Symulator WINGS OF GLORY 1917-1918 (CD) stanowi kolejne podejście ORIGIN do lotniczego tema-


Wings of Glory

tu, po niezbyt udanej próbie z PACIFIC STRIKE. Twórców zafascynowały archiwalne filmy i spróbowali oddać atmosferę złotych lat lotnictwa. Do wyboru m.in. Sopwith Camel, Spad 13 czy Fokker Dr.1.

SSI także powiązana jest z koncernem ELECTRONIC ARTS. W listopadzie wydana zostanie przez nich gra CYCLONES, strzelanina z akcją widzianą oczami bohatera. O samej fabule nie warto wspominać – pięć misji, a w każdej cybernetyczne typki, których trzeba oprawić.


Cyclones

Dobrze prezentujący się na zdjęciach symulator AIR COMBAT: US NAVY FIGHTERS (CD) nie posiada zbyt wielu parametrów rzutujących na przebieg lotu. Prawdopodobnie pójdzie w ślady TFX, choć graficznie


US Navy Fighters

jest nie do pobicia.

Kosmiczny symulator RENEGADE: BATTLE FOR JACOBS STAR (CD) ma oprócz elementów zręcznościowych zawierać również taktyczne. SSI mówi o nim dość sztampowo: SVGA, ścieżka dźwiękowa jak z radia, animowane sekwencje jak z kina. A tak naprawdę jest to kopia WING COMMANDER, dla niepoznaki udekorowana kilkoma bajerami z CD.


Renegade...

DOMARK

Tutuł ABSOLUTE ZERO brzmi jednoznacznie – tylko wariat może się podjąć misji jaką trzeba wykonać


Absolute Zero

w tej grze. Pilotujesz ponaddźwiękowy bojowy wehikuł, poruszający się nad mroźną powierzchnią jednego z księżyców Jowisza, by bronić ziemską kolonię przed atakiem złowrogich agresorów. Program prezentuje się bardzo dobrze.


Tank Commander

Dość surowo wyglądająca wektorowa grafika TANK COMMANDER (CD) nie przesądza jeszcze ogólnej oceny – sporo obiektów naziemnych i zajmująca akcja mogą przeważyć szalę.

Lada dzień ukaże się też zapowiadany przez nas LORDS OF MIDNIGHT: THE CITADEL – gra łącząca role-playing z przygodą i strategią. Jest tak naturalna, że liście lecą z drzew, a wiatr nawet wieje w oczy!


Lords of Midnight


David Reid z firmy Advanced Gravis i nowy joy – PHOENIX.

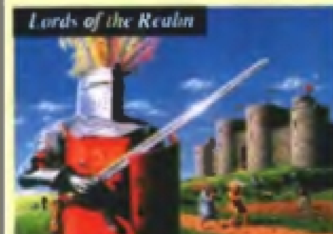
CYBERDREAMS

Harlan Ellison, trzykrotny laureat nagrody Nebula dla najlepszej powieści s-f roku, udzielił CYBERDREAMS licencji na wykorzystanie scenariusza swojego short story I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM, czego efektem stała się kompaktowa przygodówka pod tym samym tytułem. Klasyczny SCUMM na


I Have no Mouth...

IMPRESSIONS

Strategiczna gra LORDS OF THE REALM przenosi nas w mroki trzynastowiecznego Średniowiecza. Zostałeś okrzyknięty królem i od tej pory zmuszony będziesz zamykać usta wszyst-

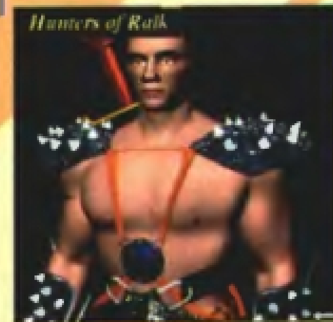

Lords of the Realm

kim chcącym podważyć twoją pozycję. Budowa zamków, przemieszczanie armii, obleganie twierdz i dobijanie błagających o litość antagonistów – gra ma w sobie coś z WARLORDS (grafika), a także z CASTLES 2.

Bardzo, bardzo miła strategiczna gra FRONT LINES (CD) zadowoli miłośników HISTORY LINE. Obszar działań militarnych podzielony został na heksy, akcja zaś na tury. Dużo sprzętu, nieskomplikowana i wciągająca rozgrywka oraz subtelna grafika SVGA.

Następna w serii wielkich korporacji po AIR BUCKS i DETROIT będzie POWER HOUSE – gra o problemach wielkiej firmy energetycznej. Autorzy obiecali naprawić popełniane przy poprzednich grach błędy.

dole ekranu, gotycka grafika pozwalają sądzić, że producenci powoli zaczynają rozumieć, jak należy prawidłowo wykorzystywać nośnik CD.


Hunters of Ralk

Role-playing HUNTERS OF RALK (CD) wymyślony został przez legendarnego twórcę systemu Dungeons & Dragons, Gary'ego Gygaxa. Szczepowi Ralk zagrażają agresorzy z zewnątrz, dwóch wysłanników Ralk musi odnaleźć zaginioną osadę gigantów by u nich szukać pomocy dla współziomków.

Firma wydaje DARKSEED 2 (CD), ciąg dalszy opowieści o Mike


Dark Seed 2

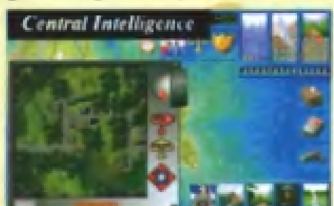
Dawsonie, samotnym pisarzu zamieszkującym przepełniony tajemnicami dom. W drugiej części gry renderowana grafika kojarzy się z THE SEVENTH GUEST, zawarta zostanie też masa animacji. Autor projektu Raymond Benson (RETURN OF THE PHANTOM, ULTIMA 7) obiecuje jeszcze ciekawszą strukturę występujących w grze łamigłówek.


Dark Seed 2

OCEAN

OCEAN, w swoim czasie wydawca wielu trefnych tytułów, obecnie nabrał nieco poważniejszego stosunku do swej profesji. Oprócz INFERNO (CD), firma przygotowuje również IRON ANGEL, futurystyczny symulator, którego twórcy nie ukrywają fascynacji grą STRIKE COMMANDER. IRON ANGEL zawierać będzie ponad sto pięćdziesiąt misji, grafika na zdjęciach nie prezentuje się błyskotliwie, choć scenerie są dość zróżnicowane. Produkt opracowywano przez trzy lata, autorzy obiecują obdarzyć IRON ANGEL miodnością większą niż TFX. Również pod znakiem zapytania stoi CENTRAL INTELLIGENCE, zapowiadana już przez nas gra strategiczno-zręcznościowa.


Inferno


Central Intelligence

Firma wydaje również kilka ciekawych gier na komputery Amiga – piszemy o nich dwie strony dalej.

I jeszcze niepotwierdzona wiadomość z ostatniej chwili: OCEAN przejął pod swe opiekuńcze skrzydła firmę BULLFROG, która dotąd wydawała pod szyldem EA. Dla nas może to zaowocować tym, że SYNDICATE 2 i MAGIC CARPET na Amigę wyda już nie IPS, a MIRAGE.

LGT

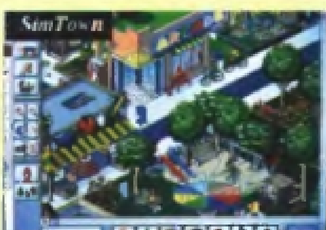
Firma LOOKING GLASS TECHNOLOGIES, która pojawia się i znika, w tym roku oprócz opracowania SYSTEM SHOCK dla ELECTRONIC ARTS, wydaje samodzielnie grę FLIGHT UNLIMITED (CD). Niespotykany dotąd fotorealistyczny krajobraz współgra z wektorową grafiką modeli samolotów. Projektantem FLIGHT UNLIMITED jest człowiek o cechach omnibusa, reklamujący się jako fizyk-pilot-miłośnik gier. Czy od razu „z pierwszego kopa" wyprodukuje solidny symulator – nie jest to pewne.


Flight Unlimited

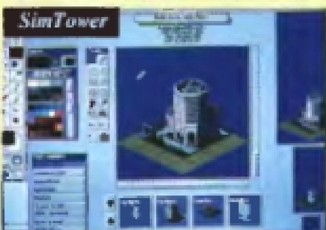
FLIGHT UNLIMITED służył na targach również jako program demonstrujący możliwości hełmu VFX1 – pseudo virutualnego systemu, który podobno już w sprzedaży (cena ok. 600 funtów).

MAXIS

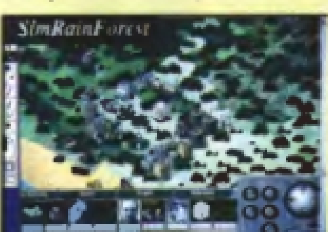
SIMTOWN stanowi wersję SIMCITY dla dzieci. Stawianie strasznie skomplikowanych instytucji zastąpione zostanie przez budowanie pizzerii, budek z hamburgerami, kin i fabryk zabawek. Dzieciaki dobrze bawiące się w THEME PARK, znajdą w SIMTOWN miłą kontynuację.


SimTown

SIMTOWER symuluje budowę wieżowca. Szczegółowe rozplanowywanie kolejnych kondygnacji, wynajmowanie zabudowanej przestrzeni metrażowej biurom, restauracjom i położonym na dole konstrukcji sklepom stanowi istotę gry.


SimTower

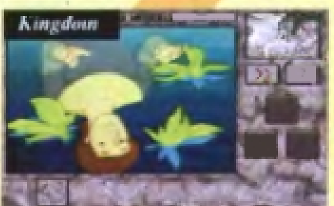
Żeby zrobić WRATH OF THE GODS (CD), kilku ludzi wjechało z kamerami na terytorium Grecji. Nakręcili materiał, potem doklejono do niego sylwetki przebranych w starożytne stroje aktorów i tak powstała przygodówka. Masa zaczerpniętego z mitologii tekstu sąsiaduje w niej z nierzadko niewybrednymi amerykańskimi dowcipami.


SimRainForest

W SIMRAINFOREST (CD), nazywanym multimedialną symulacją, gracz zagospodarowuje rozległe połacie naszej planety. Spotykać będzie na swej drodze tubylców, animowane sekwencje dopełnią dzieła. Ekipa dźwiękowców nagrała oryginalne odgłosy w dżungli, włączone potem do programu. Twórcy majaczą też o ekologicznym przesłaniu gry.

INTERPLAY

Powstanie KINGDOM: THE FAR REACHES (CD), ważąca czterysta megabajtów gra w stylu DRAGON'S LAIR. Tony komiksowej grafiki i recital muzyczny to nie wszystko, autorzy zapowiadają bowiem większą miodność – do rozwiązania będą łamigłówki, wystąpią też elementy adventure (branie i używanie przedmiotów).


Kingdom

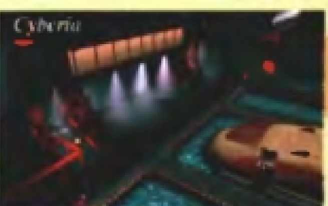
DESCENT to strzelanina, w której poruszasz się po podziemnych korytarzach w bolidzie, niszcząc wszystko co napatoczy się na celownik. Jednak ewentualny sukces gry zależał będzie od płynności zastosowanego w niej engine 3D.


Stonekeep

Data wypuszczenia na rynek STONEKEEP (CD) jest wciąż przekładana. Twórcy raczą na razie publiczność zdjęciami z gry (320x200 a nie jak zapowiadano wcześniej 640x480). Godzina prawdy nadejdzie jednak dopiero w grudniu, gdy STONEKEEP trafi do sklepów.

Odrestaurowana wersja LORD OF THE RINGS pojawi się na Gwiazdkę w wersji na konsolę SNES. Drużyna Froda wędruje po bardzo zróżnicowanym terenie. Przygotowano animowane przerywniki oraz wiele postaci o specyficznych cechach.

Firma XATRIX pojawiła się właściwie znikąd. Jej niemałe ambicje ma ziścić wypuszczana na rynek zimą CYBERIA (CD), łącząca elementy z przygodówek i strzelanin. Scenarzysta gry harował w pocie czoła. Rok 2027, w świecie, gdzie międzynarodowy rząd składa się w większości z przekupczyków, szumowin i terrorystów, musisz odnaleźć osobliwy artefakt zwany Cyberia, który ponoć zagraża dalszej egzystencji zdemoralizowanej ludzkości.


Cyberia

Na początku listopada ukaże się też zapowiadany już przez nas DUNGEON MASTER 2 – karma dla najtwardszych z twardych wielbicieli gatunku role-playing.



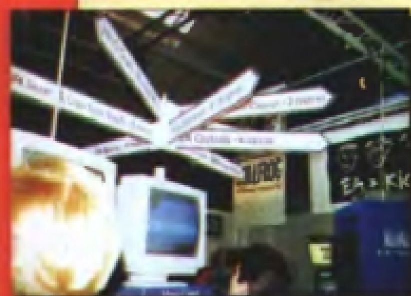
Picadilly Circus – centrum Londynu. Najbardziej kolorowe i zwariowane miejsce w mieście.


Wrócimy tu wiosną!



Poniżej: Martinez właśnie wyprostował Czarnemu kręgosłup. Na szczęście tylko na 3DO.





Drogowskaz do ponad piętnastu gier, w samym centrum stoiska EA.



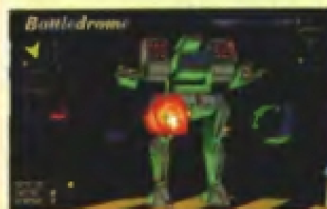
Ekipa MTV przy pracy. Za chwilę wywiad z Markiem Hamillem.

SIERRA

SIERRA planuje wydanie niewielkiej gry sportowej o nieco przydługim tytule FRONT PAGE SPORTS BASEBALL. Wbrew pozorom w swojej klasie owa gra może okazać się całkiem przyzwoitą pozycją – baseballistów widać z różnych ujęć kamery, grafikę wykonano starannie. Drużyną kierował będziesz zarówno na boisku jak i poza nim – finanse, transfery itd.

Pojedynki robotów w BATTLEDROME stanowią osnowę gry. Na arenę wychodzi dwóch przeciwników, po wzajemnym ostrzelaniu się z laserów, jednego z nich muszą wynosić. Żeby gracz się nie nudził, do jego uszu płynie hard rockowa muzyka przeplatana z jazzem techno.

Za powrót do korzeni można uznać odrodzenie w nowej wersji przeboju z 1982 LODE RUNNER.



Gra stanowi fajową platformówkę, trzeba zbierać skarby w każdym ze 150 labiryntów. Ludzik jest co prawda maciupeńki, ale tła cieszą oczy ładnymi kolorami. Wessany przez imperium SIERRY DYNAMIX kończy prace nad METALTECH: EARTHSIEGE. Jesteś jednym z ostatnich przedstawicieli rodzaju ludzkiego, musisz powstrzymać zagrażających Ziemi zrobotyzowanych siepaczy. Akcja kojarząca się z XENOBOTS oraz lepsza grafika znamionują to interesujące przedsięwzięcie.

Oczkiem w głowie pierwszej damy SIERRY Roberty Williams jest obecnie gra PHANSATMAGORIA (CD), mająca się ukazać w okolicach Gwiazdki. Starodawny dom zamieszkiwany przez lokatorów prosto z „Nocy żywych trupów" i wpleciony w akcję dyskretny wątek romansowy nie zmieniają wrażenia, że gra powstaje na kanwie THE SEVENTH GUEST.



Oprócz tego na wydanie wciąż czeka ACES OF THE DEEP a także na początku przyszłego roku – KING'S QUEST 7: THE PRINCELESS BRIDE. Pozostaje mieć tylko nadzieję, że SIERRA przestanie wreszcie traktować komputerowych graczy jako osoby niedorozwinięte.

Fanów wyłupiastookich goblinów na pewno zelektryzuje informacja, że COKTEL VISION przygotowuje nową grę z tej serii. WOODRUFF AND THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH pracuje w podwyższonej rozdzielczości, a opowiada o głupawych problemach świata przyszłości, w którym żyją stworki o popromiennej genezie.

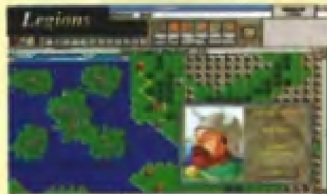
Fani Rogera Wilco – szykujcie się! SPACE QUEST 6, który ma ukazać się w lutym 1995 roku, zawierać będzie podobno nowe fantastyczne pomysły, jak zwykle zwanowaną fabułę oraz dużą dozę humoru. Wersja na CD pracować będzie w podwyższonej rozdzielczości, zaś dyskietkowa – w podstawowym trybie VGA.

MINDSCAPE

Właśnie MINDSCAPE jest dystrybutorem genialnego produktu CRYO – DRAGON LORE (CD). Wyrenderowany wielki świat fantasy, uwzględniając specyficzne położenie każdego drzewka czy paproci, każdej kępy trawy rosnącej przy drodze. Piękna i prosta akcja typu – zbierz przedmiot i użyj go we właściwym miejscu, poruszanie się w ośmiu kierunkach powodują, że grę polubią wszyscy przygodówkowcy-podróżnicy. Po 130-megabajtowym demie DRAGON LORE można spodziewać się rewelacyjnej gry.







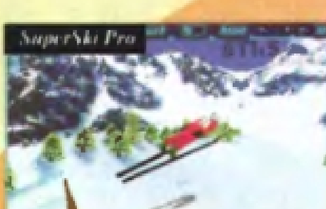
Wydany zostanie podobny do WARLORDS produkt LEGIONS: CONQUEST AND DIPLOMACY IN THE ANCIENT WORLD (niestety tylko pod Windows). Jako cesarz jednej ze starożytnych dynastii podbijał będziesz ościenne cywilizacje. Scenariusz nawiązuje do niektórych autentycznych wydarzeń z historii świata.



Na temat gry SPACE ACADEMY (CD) są chwilowo skąpe informacje. Gracz jako kosmiczny żołnierz w stopniu kadeta wmieszany zostaje przez zwierzchników w kilka śmierdzących spraw. Po drodze łamigłówki i izometryczna grafika 3D.



Wilki morskie dostaną zimą do rąk grę USS TICODEROGA (CD). Twórcy reklamują swe dzieło jako mieszankę strategii, szybkiej narracji oraz interaktywnego role-playing (!?). Widzieć będziesz wszystko oczami bohatera, kapitana krążownika Ticonderoga. Do tego renderowana grafika SVGA oraz muzyka jak w filharmonii.



SUPERSKI PRO (CD) stanowi rezonans po zimowej olimpiadzie w Lillehammer. Nie należy filozofować – po prostu wybierasz dyscyplinę i mkniesz śnieżną trasą po rekord świata.

MICROPROSE

Pięćsetna rocznica lądowania Krzysztofa Kolumba na Nowym Świecie minęła co prawda dwa lata temu, Sid Meier pokusił się jednak o wydanie COLONIZATION (potoczna nazwa CIVILIZATION 2), strategii, której jako tło historyczne wybrano wyprawę Europejczyków na nowy kontynent. Widać jasno proweniencje CIVILIZATION, ale gra ma posiadać jeszcze bogatsze realia – polityka, rozwój militarny, handel, interakcja z tubylcami, farmerstwo.

W PIZZA TYCOON zostajesz biznesmenem, któremu mocodawcy polecili założenie europejskiej sieci pizzerii. Będziesz musiał dzierżyć w ręku finanse, wytyczać nowe kierunki ekspansji a także odpierać ataki konkurencji, włączając mafię, na którą szczególnie uważaj, bo w wypadku prób cwaniaczenia „chłopcy z miasta" bez drgnięcia powieki wyjmują zza pazuchy gnata i robią adwersarzowi pomiędzy oczami dziurę na grubość palca.



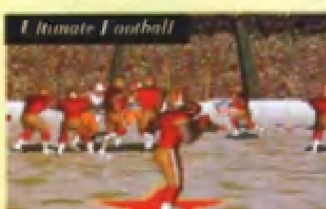
MPS pochwaliło się też grą z pogranicza A-TRAIN oraz SIMCITY noszącą nazwę TRANSPORT TYCOON. Jak wskazuje tytuł, celem jest budowanie połączeń komunikacyjnych, zarówno kolejowych jak i samochodowych. Program cechuje także izometryczna grafika SVGA oraz możliwość współzawodniczenia z kolegą.



Teraz coś dla zainteresowanych historycznym rozwojem lotnictwa (1901-1940). W strategii ZEPPELIN: GIANTS OF THE SKY rozwijasz przedsiębiorstwo lotnicze, zmagasz się z pokłosiem wojny, naturalnymi katastrofami oraz kryzysami ekonomicznymi. Tony statystyk oraz zdjęcia z pierwszego półwiecza przyciągną pasjonatów.

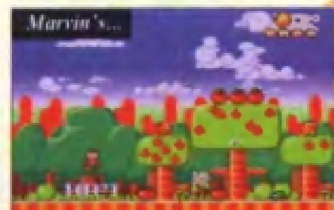


Jeśli ktoś ogląda przekazy z NFL, ucieszy się na wiadomość, że powstanie ULTIMATE FOOTBALL, gra o ponadprzeciętnej grafice i z dużym zastrzykiem emocji.

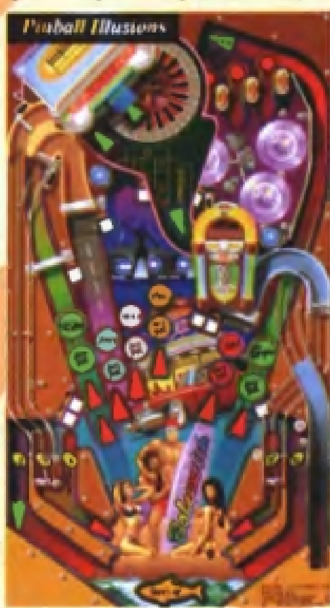


TWENTY FIRST CENTURY

Praca roznosiciela pizzy nie jest łatwym kawałkiem chleba, o czym można się przekonać grając w MARVIN'S MARVELLOUS ADVENTURE (CD). Aż 60 pełnych pułapek poziomów, przez które trzeba się przedrzeć by dostarczyć klientowi jego ulubione Pepperoni.

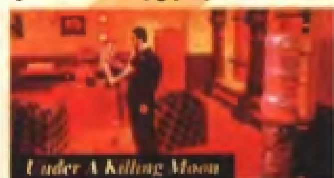


Firma sposobi się do wydania jesienią PINBALL ILLUSIONS, jako następnej w długiej już serii głośnych gier flipperowatych. Zawarto klasyczny zestaw czterech stołów, wprowadzono pewne usprawnienia, np. skalowanie stołu do wielkości ekranu (dla tych, którzy nie lubią scrollowania).



US GOLD

Przedstawiciele ACCESS pokornie zapewniali, że UNDER A KILLING MOON (CD) lada dzień pojawi się na rynku. Demo tej gry wywiera niemałe





wrażenie – pełny scrolling przy podwyższonej rozdzielczości. Produkt ma zapewnić min. 50 godzin grania.

Pełnokrwisty role-playing REALMS OF ARKANIA ukontentuje zwolenników gatunku. Cechują go cztery kierunki poruszania się, zbliżenia na spotykane postacie, trójwymiarowe sekwencje walki. To będzie role-playing w starym dobrym stylu – podobny do LANDS OF LORE.

Mimo, że reguły golfa się nie zmieniają, producenci zmieniają cały czas komputerowe wersje tego sportu. WORLD CUP GOLF (CD), z tego co



widać na zdjęciach, położy na łopatki wszystkie produkty, które wcześniej ukazały się w kategorii golfa. Choć lepiej z wydaniem finalnej oceny poczekać na gotową grę.

Była kiedyś na COMMODORE 64 taka gra RALLY SPEEDWAY... Dzisiaj samochody wykonuje się na 3D-Studio, dodaje się 256-kolorowe tła i powstaje POWER DRIVE, gra o podobnym sensie lecz w nieco ładniejszym wykonaniu. Trasy przebiegają przez skaliste bezdroża, lasy a także tereny arktyczne.



VIRGIN

W 11th HOUR, która jest kontynuacją THE SEVENTH GUEST, poprawiono przede wszystkim jakość wideo – sfilmowane postacie będą większe.



Gra tak jak poprzednio posiada certyfikat, zezwalający na jej kupno jedynie osobom powyżej lat 15.

Dostępne jest już duże demo dystrybuowanego przez VIRGIN CREATURE SHOCK (CD). Zabawa nie wymaga dużego wysiłku – najedź myszą na czuły punkt potwora i klikaj tak długo aż ten padnie do góry nogami.



BENEFACTOR

Amiga

Swój najnowszy miot PSYGNOSIS zapowiada jako następcę słynnych LEM-



MINGS. W głębokich jaskiniach zostało umieszczonych kilkadziesiąt zwierzątek, które musisz uwolnić używając wszelkich dźwigni, zapadni, urządzeń mechanicznych (np. farbiami, kolejek kopalnianych). Gra jest zrealizowana świetnie.

BOO

Amiga

Gra wykorzystuje stary jak świat pomysł składania obrazków z rozsypanych części znany pod obiegową nazwą „puzzle". Obsługa gry przypomina

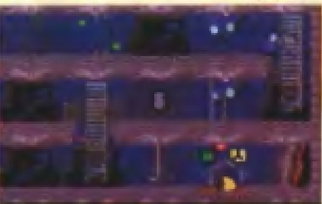


tę znaną młodszej części czytelników z programu 5-10-15 i jego części „Czy wydra wygra?". Pomysł ciekawy, gra jednak jest trochę mało urozmaicona.

CYBERKICK

Amiga

Gra opowiada o androidzie, który został wysłany na pokład opuszczonej stacji orbitalnej w celu ochrony przed

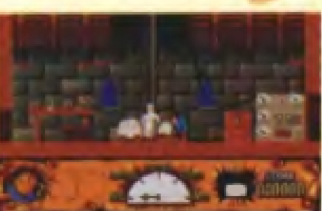


terrorystami oraz sprawdzenia ilości radioaktywnych materiałów. CYBERKICK posiada miłą grafikę, średnią animacje i dość nużący wątek walki ze wszystkim co się rusza. Poza tym gracza nudzić pewnie będą monotonne plansze.

FRANKENSTEIN

Amiga

Baron Helmut Frankenstein postanowił stworzyć kolejny model androida – T 1200 v1.65beta. Części do niego (tzn. zdefasonowane nekromanckie pozostałości okolicznych wieśniaków) oraz inne niezbędne medykamenty (np. poduszki) porozrzucane są po zamku i jego najbliższej okolicy. Na poszukiwania wyrusza sfrustrowany i zalękniony sługa profesora – Egor. Grę wydała firma L.K. AVALON na licencji ZEPPELIN GAMES.



G2

Amiga

G2 jest typową grą z gatunku role-playing science-fiction. Oto ty jako agent specjalny zostałeś zrzucony do opuszczonej bazy kontrolowanej przez androidy, które



oczywiście będą chciały cię wykończyć. Dementujemy niedorzeczne pogłoski, jakoby G2 było Amigową mutacją DOOM.

JUNGLE STRIKE

Amiga, Amiga 1200, CD32, PC

Syn zabitego w pierwszej części szejka Kilbaba, nawiązał kontakty z królem kartelu narkotykowego z Ameryki Płd. w celu zachwiania równowagi Stanów Zjednoczonych. Plany akcji trafiły na szczęście w ręce agentów FBI, którzy podjęli decyzję o zbrojnej interwencji w jednym z krajów południa. Projektanci gry nie mogli przewidzieć obecnej amerykańskiej interwencji na Haiti; na pewno jest im teraz przykro, bo ich fantazje realizują się w okrutny sposób.



KAJKO I KOKOSZ

Amiga

Najbardziej chyba znany polski komiks stał się bazą dla gry przygodowej! Na szczególną uwagę zasługuje fakt, że współautorem grafiki jest Janusz Christa, a muzykę napisał doskonale znany widzom amigowej sceny kudłaty XTD. Otrzymaliśmy wczesną wersję beta, która zaledwie sygnalizuje, czym ma szansę stać się ta gra. Miejmy nadzieję, że pod czujnym okiem papy Janusza gierka będzie równie humorystyczno-filozoficzna jak te kilkanaście komiksów.



ALFA BOOT

Jak informuje wstrząsające intro, na dnie morza Bałtyckiego spoczywa NRD-owski okręt podwodny klasy Alfa! Konsultacja z redakcyjnymi strategami wykazała, że jeśli tam jest, to raczej nie NRD-owski. Ale jest! I do tego przecieka, a ma na pokładzie radioaktywną substancję.

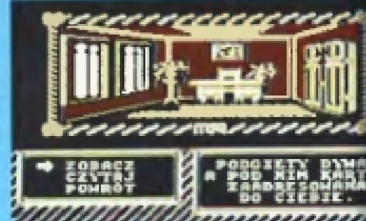
Jeśli nie przeraża cię zadanie zlikwidowania wycieku, możesz wyruszać od razu.

Gra ALFA BOOT rozpoczyna się w nadmorskim hotelu. Możesz odsłuchać automatyczną sekretarkę, obejrzeć pusty kosz na śmiecie oraz udać się do portu. W kapitanacie prawdopodobnie uda ci się wygiąć z leżącego na stole drutu zgrabny wytrych, który pomoże ci dostać się do biura kapitana Żbika. Nawiasem mówiąc, co robi tu ten zdolny milicjant?

W biurze pod dywanem znajdziesz kartkę, która sugeruje ci udanie się do portu, gdzie czeka przygotowana motorówka. W porcie obok pachołka stoi sobie grzecznie pokaźny tom, a skrzynia z akwalungami jest zamknięta. Druga jest co prawda otwarta, ale to nie twój rozmiar. Teraz już bez przeszkód możesz wypływać na poszukiwanie miejsca zatopienia okrętu.

ALFA BOOT pretenduje do miana gry przygodowej. Fabuła jest niestety morderczo linearna, przez co zagadki rozwiązują się same. Poza tym błędy ortograficzne odbierają przyjemność radosnego grania.

John Zabiyaka



STANBIT'94
Atari XL/XE
1
PRZYGODOWA
80% Grafika | 60% Dźwięk | 80% Miodność
Cena w tys. zawiera VAT

AROUND THE PLANET

Biedna stara Ziemia znów jest zagrożona. Niebezpieczeństwo kryje się pośród gwiazd, a dokładniej, zbliża się z każdą minutą. Za kilkanaście godzin nastąpi atak kosmitów z planetoidy Squo, która w szybkim tempie zbliża się do Ziemi. Pozostało niewiele czasu, nie da się już zapobiec inwazji. Jedyną obroną jest atak, w tym przypadku szanse rokuje tylko wykradnięcie kosmitom ich broni.

Najpierw desperacki rajd pośród meteorytów, a potem stajesz u stóp labiryntu na planetoidzie. Twoje zadanie to odnalezienie czterech pojemników z częściami śmiercionośnej broni atomowej, którą użyjesz przeciwko najeźdźcom. Czas mija, spotkania z systemami zabezpieczającymi oraz robotami odbierają ci energię. Korzystając z odrzutowego plecaka możesz nawet unosić się, ale zużywasz podwójną ilość paliwa. Spiesz się, bo inaczej ujrzysz mrożący krew w żyłach komunikat „Ziemia została zniszczona".

John Zabiyaka



MIRAGE'94
Atari XL/XE
1
ZRĘCZNOŚCIOWA
85% Grafika | 65% Dźwięk | 70% Miodność
Cena w tys. zawiera VAT

KSIĄŻĘ



Jedenaście dzielnic, czterech pretendentów do tronu. Zasiądzie na nim ten, kto zdoła zjednoczyć Polskę, a w domyśle, sprytnie pozbyć się konkurentów. Kto nie dawał sobie rady w DEFENDER OF THE CROWN, powinien rozpocząć swą karierę przyszłego monarchy właśnie od KSIĘCIA.

Do dyspozycji są dwie grupy opcji: dotyczące podejmowania decyzji co do mobilizacji i inwestycji w zakresie posiadanych dzielnic oraz dokonywania najazdów na kolejne dzielnice, co tutaj nazwane jest wdzięcznie wyprawami.

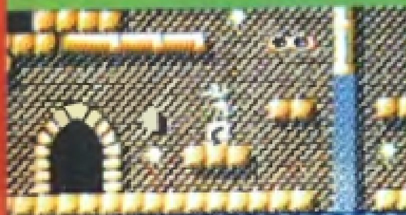
Gra ma dwa ekrany: mapy i opcji. Wydawanie rozkazów odbywa się w logiczny sposób i nie sprawia kłopotu. Autorom należą się słowa uznania.

KSIĄŻE jest prostą i wdzięczną grą strategiczną, opartą luźno na motywach historycznych. Uwzględnia wiele czynników wpływających na rozwój sytuacji politycznej, algorytmy są niezłe. Grając Henrykiem trudno jest wywalczyć tron, dlatego ambitniejszym polecam właśnie tę postać.

John Zabiyaka

MIRAGE'94
Atari XL/XE
1
STRATEGICZNA
80% Grafika | 60% Dźwięk | 90% Miodność
Cena w tys. zawiera VAT

ROUND THE BEND



Niejeden krokodyl przysłużył się rozrywce masowej. Zaczęło się od niewinnego dokarmiania ich niewolnikami w Nilu, potem po długiej przerwie Rejent kupował Cześnikowi to zielone zwierzę („Jeśli nie chcesz mojej zguby..."), wreszcie z wody dramatycznie wynurzał się krokodyl Dundee.

Trafił się też pewien łuskowaty biedaczyna, który za brak pohamowania w zjadaniu księżniczek został uwięziony w przestronnym zamku, gdzie ma do odrobienia okrutną pańszczyznę. Krokodylę porusza się w pozycji pionowej na tylnych łapach; inaczej nie mógłby wskakiwać na kamienne półki.

Gra jest przyjemną platformówką, tradycyjnie z nudną ścieżką dźwiękową. Zażartych graczy na pewno wciągnie.

John Zabiyaka

L.K.AVALON'93
Atari XL/XE
1
ZRĘCZNOŚCIOWA
85% Grafika | 70% Dźwięk | 75% Miodność
Cena w tys. zawiera VAT

KGB NEWS

KOLOROWY GROWY BIULETYN

BARDZO TANI SPECJALNY DODATEK DO SECRET SERVICE

PARAMILITARNY MAGAZYN DLA WOJOWNIKÓW

Viva prenumerata!

Prenumeratorzy zwyczajowo wygrywają, tzn. podwyżki cen ich nie dotyczą. Ci, którzy zaprenumerowali SS wcześniej, otrzymują teraz pismo po starych cenach. Dodatkową atrakcją są niewątpliwie różnorodne niespodzianki wkładane przez nas do losowo wybranych listów. Do prenumerowania zapraszamy też: placówki oświatowe, żłobki, przedszkola, podstawówki, licea, zawodówki, uczelnie, ministerstwa i osoby prywatne, bo W PRENUMERACIE TANIEJ!!!

Już coraz więcej dobrych, zachodnich gier można kupić w Polsce. Większość gier, które ukazały się ostatnio, było już u nas opisywane. Oto krótki przewodnik po poprzednich numerach SS, abyście mogli zapoznać się z grami przed ich zakupem. Znaczek CD informuje o tym, że w Polsce gra występuje tylko w wersji PC CD-ROM.



Rys. Marcin „Kacper" Kacprzak

W NUMERZE



HELP

help

Galina radzi zbłąkanym

Hospodi, pomiłuj!

Dziękuję za wszystkie listy z gratulacjami, za wasze podziękowania. Staram się jak mogę, chociaż przyznaję, czasami już ledwo mogę. Nie te lata, rebiata.

Oszczędźcie Galinę, miejcie litość dla siwych włosów. Proszę tylko o jedno: zanim zamaszyście napiszecie do mnie o ratunek, zajrzyjcie łaskawie do opisu (jeżeli był taki w SS publikowany) oraz przejrzyjcie poprzednie edycje HELPA. Spora część pytań bowiem powtarza się i naprawdę szkoda zdrowych, sowieckich drzew na drukowanie w kółko tego samego.

Wasza Galina

ANOTHER WORLD — PC

Po uczepieniu się szmacianego daszka pod koniec 10 poziomu, wpadam do jakichś koszar. Strzelam pistoletem uciekającego rekruta, który zamyka za sobą drzwi. Potem schodami wbiegam na górę i rozwalam gościa, teleportuję się na dół, niszczę strażnika i znów teleportuję się aby przestrzelić kabel. Nie wiem, co dalej. Marcin Jarosz

Gdy wbiegniesz schodami na górę, nie rozwalaj gościa od razu. Rzuca on ogniste kule, które toczą się w dół po schodach. Pozwól mu rzucić co najmniej pięć i dopiero wtedy go rozwal. Po wykonaniu następnych podanych przez ciebie czynności, udaj się w prawo do podnóża schodów. Ujrzysz wielką dziurę w podłodze, którą wywaliły wybuchające kule.

Gdzie można wpisać kody do poziomów z SS'1? Przemek Wicher

Wciśnij klawisz C (jeśli nie zadziała to Alt-C) – pojawi się tabelka liter z kursorem wyboru w kształcie kwadratu. Tu wpisujesz kod, wskazując po kolei litery.

BENEATH A STEEL SKY — PC

Znalazłem opis w waszej gazecie. Wszystko jest O.K. dopóki nie dojdę do miejsca, gdzie mam skorzystać z terminala. Skorzystałem z Linca, wybrałem klawisz 4 i terminal zaczął wypisywać różne pierdoły. Piszę więc jakiś kod, a Linc na to „Retina Scan Failes – Acces Denied". I co mam zrobić? Grzesiek Kucharski

„Page 6 of your manual" oznacza szóstą stronę w oryginalnej instrukcji dołączonej do BENEATH, wystarczy zajrzeć i wpisać odpowiednie hasło. A mówiąc inaczej – masz nie złamaną wersję gry i nawet egzorcyzmy tu nie pomogą. Nasz opis jest w porządku, a crack od Anity jest zwykłym przedmiotem występującym w grze.

BETRAYAL AT KRONDOR — PC

Gdzie jest wodospad, w którym jest wejście do bazy Nighthawków? Doszedłem już (na północy) aż do Northwarden i (na południu) aż do Romney, ale nie znalazłem żadnego wodospadu. Mazy

Wodospad znajduje się na południu, pomiędzy Cavall Keep a Prank Stone.

BLACK CRYPT — Amiga

Jak po wybraniu oddziału zacząć grę? Paweł Rosik

Po stworzeniu postaci w CREATE A NEW PARTY nadaj jej imię i wskaż kursorem opcję ENTER CRYPT.

Jak pokonać dwugłowego na 2 poziomie? Olech Kaczanowski

Musisz mieć Ostrze Ogrów, które znajduje się w Alkowie na pierwszym poziomie (teleportujesz się naciskając na niewidzialną płytę).

Jak pokonać niewidzialne stwory w 3 levelu? Karol Maliszak

Raczej nie dasz rady ich pokonać; pojawiają się by coś ci ukraść z kieszeni, a potem znikają. Jedyną bronią jest ucieczka, czyli jak najszybsze przejście przez ten level.

Doszedłem do lochów, w których grasują złodzieje i zielone gąsienice na sufitach. Znalazłem klucz do komnaty z przyciskiem na ścianie, ale nie wiem co robić dalej, nie mogę przejść pierścienia czaszek, a otwierający się korytarz za pomocą dźwigni i ruchomego posągu z trzema przepaściami jest (chyba) pułapką. Nie wiem też, o co chodzi ze złotą maską wbudowaną w ścianę. Wszyscy z mojej drużyny mają piąty stopień wtajemniczenia. Acheron

Mówisz zapewne o trzecim levelu, gdzie aby przejść dalej, powinieneś umieścić w panelu (złota maska w ścianie) odpowiednią maskę pozwalającą widzieć prawdę (SIGHT). Patrz następne pytanie.

W trzecim levelu, aby otworzyć drzwi trzeba umieścić w panelu oczy widzące prawdę (SIGHT). Skąd je wziąć? Miodzio

Maskę SIGHT znajdziesz w południowo-wschodniej części levelu, jest ukryta za systemem niewidzialnych płyt naciskowych.

Czym rozbić barierę czaszek w IV levelu? Karol Maliszak

Nie da się jej rozbić, a jedynie usunąć lub przemieścić używając jednej z płyt naciskowych. Określ lokalizację ściany, a postaramy się wskazać właściwą płytę.

Co zrobić w levelu 7, żeby zniknęła kolumna blokująca przejście? Arkadiusz „Aras" Patyk

Filar bądź kolumnę możesz usunąć tylko używając odpowiednich przycisków lub płyt naciskowych. Dokładna rozpiska do wszystkich leveli znajduje się w oryginalnej instrukcji do gry.

Kupiłem oryginał tej gry, ale opis do niej wykonany jest fatalnie. M.in. brak opisu w jaki sposób na planszy 7 pokonać ściany o współrzędnych 11,19,7. W was cała nadzieja! Waldemar Bajak

W tej chwili nie potrafimy dać ci odpowiedzi na przejście ściany 11,19, w instrukcji rzeczywiście nie jest to podane. Trwa właśnie przechodzenie BLACK CRYPT od początku, by wychwycić wszystkie błędy „firmowej" instrukcji.

BLUE FORCE — PC

Jak otworzyć sejf w czerwonym pudełku? Daję 100, potem 200 i nic. Krzysiek

Kod do sejfu jest liczbą losową z przedziału 100 a 200 – próbuj po prostu po kolei, masz tylko 100 kombinacji.

CANNON FODDER — Amiga

W siódmej misji mam za mało rakiet, aby zniszczyć ludzi, którzy strzelają do mnie z rakiet. Jak przejść tę misję? Duduś

Musisz chodzić zygzakiem nie zatrzymując się i niestety celnie walić w przeciwników.

Jak w 2 fazie ósmej misji bezpiecznie wsiąść na działko, aby zniszczyć bunkry. Czy konieczne jest wcześniejsze oczyszczenie terenu z ludzi uzbrojonych w Bazooki? Wasyl

Wystarczy zwyczajnie wejść do działka i błyskawicznie zniszczyć bunkry.

Jak w ósmej misji na czwartym poziomie zejść ze wzniesienia, na którym rozpoczynasz misję. Próbowałem w każdym miejscu, lecz zawsze wysokość mnie zabija. D. Kozłowski, Olgierd Hawryluk

Zejdź korzystając ze swoistej naturalnej „rampy" – trudno ją zauważyć, znajduje się z prawej strony planszy.

Jak rozwalać domki w drugiej fazie ósmej misji? Mathias Tribex

Domki rozwala się zwyczajnie: rzucając granatami lub strzelając z bazooki (prawy guzik myszy).

Jak w 6 fazie dwunastej misji zniszczyć fabrykę? Michał „Fisher" Rybak, ŁC, Dragal, MP, Jet Fire, Krzysztof Kalado

Większość osób „wykłada się" właśnie na przechodzeniu fabryki. Nam udało się przejść tę misję raz, ale jak dotąd nikt tego nie powtórzył. Na planszy są podświetlone cztery miejsca, a po rozstawieniu w nich żołnierzy, startuje jakiś śmigłowiec. Próby trwają.

Jak wsiąść do śmigłowca w dziewiętnastej misji? Weronika Korzeniowska

Wsiada się zwyczajnie wchodząc do śmigłowca. Uwaga! Niektóre wersje na Amigę są w tym miejscu uszkodzone!

COMBAT AIR PATROL — Amiga

Jaki kod trzeba wpisać, aby rozpocząć grę? Przemysław Czyronis

Na pytanie o kod spróbuj po prostu wcisnąć ENTER, natomiast żeby rozpocząć misję musisz zalogować się w komputerze wpisując swoje imię i wybierając samolot.

CURSE OF ENCHANTIA — Amiga

Jak wziąć robaka, żeby wymienić za butlę z tlenem? Błażej Nowak

Robala wywęszysz, podnosząc leżącą na dnie jeziora szczapę.

DIGGERS — Amiga

Jak nagrać stan gry (wersja na A1200)? Ktoś mi powiedział, że trzeba mieć twardy dysk, a ja go niestety nie mam. Dawidziak

Jakie hasła służą do save'owania etapów? Kamilla Grabek

Jeżeli twoja wersja pochodzi z CD32 (piracki zrzut z kompaktu), to nie ma możliwości nagrania stanu gry.

DOOM — PC

W 8 levelu 1 epizodu, kiedy korzystam z teleportu ekran staje się czerwony, a ja zaczynam gwałtownie tracić energię. Co się dzieje? Piotr i Bombel

Czy to przypadkiem nie koniec epizodu?

ELVIRA — Commodore 64

Jak zabić Fredka w więzieniu (po wyjściu z sali tortur z palącymi się kończynami)? Oblukałem już wszystkie sposoby i nic. Danny

Będąc w sali tortur podnieś z podłogi żelazny pierścień, a odkryjesz klucz i szkielet. Klucz zabierz, natomiast kościotrupa umieść w jednej z pustych trumien. Po wyjściu, w strażnicy spotkasz kapitana. Po zabiciu go weź notatkę i złoty klucz, który się za nią kryje. Jeśli natomiast masz problem z pokonaniem rycerza, to spróbuj go zastrzelić z łuku, gdy będzie jeszcze daleko.

EPIC — Amiga

Jak w pierwszej misji po uzyskaniu 100% dolecieć do planety? Michał Tomaszewski

Musisz lecieć w jej stronę aż do skutku, tj. do momentu ujrzenia odpowiedniej sekwencji animowanej mówiącej o osiągnięciu celu.

FASCINATION — PC

Utknąłem w momencie gdzie trzeba zagrać na organach kilka nutek (po wcześniejszym ustawieniu

odpowiedniego znaku Zodiaku). Gdy zagram nutki (BADGE) nic się nie dzieje. Co robić, czy to ma coś wspólnego z imionami kotów faceta, którego spryskałem formaliną? T and T

Muzyczkę trzeba niestety grać nieprzerwanie przez 10-15 minut, po których wreszcie powinny otworzyć się tajne drzwi. Upewnij się, czy grasz właściwe nuty!

Nie wiem, co trzeba zrobić w więzieniu. Wiem, że gdzieś ukryty jest zamek otwierający drzwi. Przemysław Nychowski

Wyjmij zapalniczkę z kieszeni pasiaka współwięźnia, załóż mu na palec swój pierścień. Wyciągnij z kieszeni wszystkie papiery (NEWS), powinieneś mieć ich sześć. Podpal stertę zapalniczką, co uruchomi alarm przeciwpożarowy i cela otworzy się.

FLASHBACK — Amiga

Jak zdobyć pozwolenie na pracę w Afryce? Pemo

Udaj się do biura i pokaż kartę identyfikacyjną, a następnie zwróć się osobiście do ważniaka siedzącego na górze w fotelu. Powinni poinformować cię o możliwości pracy, wtedy udaj się do biura zatrudnienia i uaktywnij jeden z komputerów, by otrzymać pierwsze zadanie.

Czy istnieje kod, który spowoduje aby główny bohater był niezniszczalny? Fryderyk Mazurek

Niestety, nie ma.

W drugim levelu (New Washington) w czwartej misji udaje mi się dostać do terminala, lecz nie wiem jak go wyłączyć. Próbowałem wszystkim (nawet zdjęciem cyborga). A więc jak go zatrzymać? Sebastian Kalus

Musisz mieć w kieszeni aktywną kartę, która ma być wymieniona zamiast zepsutej. Po dotarciu do terminala najpierw go obejrzyj, a potem ustaw się nie przy samym terminalu, a przy jednym ze słupków po prawej stronie. Próbuj używać kartę robiąc po jednym kroku w lewo – w końcu powinno się udać.

GABRIEL KNIGHT — PC

Jak dostać się do Babci i na strych? Fryderyk z Gdańska

Do przemieszczania się po Nowym Orleanie służy mapa, na której pojawiają się ikony lokacji, do których możesz się udać. Ikona domu Babci pojawi się, gdy Grace przekaże ci wiadomość o telefonie od niej (temat MESSAGES w oknie dialogowym). Gdy będziesz już na miejscu, dostaniesz się na strych po schodach.

Problem tkwi pod koniec dnia czwartego. Gdy kładę się spać, Gabriel mówi, że nie może zasnąć. Wg opisu powinna zadzwonić Malia Gedde. U mnie nikt nie dzwoni. Poza czynnościami uwzględnionymi w opisie, rozmawiałem z wróżką z parku raz więcej i powiedziała mi, żebym trzymał się od Malii Gedde z daleka. Mamut

Zapewne nie wykonałeś pewnej z kluczowych czynności w którymś z poprzednich dni. Sprawdź to jeszcze raz: czy rozmawiałeś z Malią w jej domu na wszystkie sposoby, tj. aż się ciebie nie pozbyła; czy spotkałeś ją na cmentarzu; czy wiesz wszystko z policji itp.

Co zrobić z tym gościem co mi się w okno lampi (dzień czwarty)? Mamut

Nie da się go odpędzić ani inaczej pozbyć. Po prostu wytrzymuj jego spojrzenie.

GUNSHIP 2000 — Amiga

Czy jest możliwość nagrania stanu gry na dysk? Jeśli tak, to jak to zrobić? Mikroproszek, Adam Borejszo, Darek

Zapis stanu gry odbywa się automatycznie po każdej zakończonej misji, zapis odbywa się na dyskietce (koniecznie odbezpieczonej!) przy twoim imieniu. Dlatego jeśli cię np. zestrzelą, to wyjmij lub zabezpiecz dyskietkę.

INDIANA JONES 3 — Amiga, PC

Znajduję się pod drewnianą zatyczką (WOODEN PLUG). Nie mogę jej dosięgnąć. Witold Czartoryski

Powieś na wystającym z zatyczki kółku hak, zabrany z jednego ze spotkanych wcześniej kościotrupów. Wtedy będziesz mógł bez kłopotu wyciągnąć korek batem.

Które czaszki w podziemiach należy wcisnąć, by otworzyły się drzwi? Xxx

Wygraj na nich melodyjkę zapisaną na nutach w dzienniku ojca – może być za każdym razem inna. Przyjmij, że najniższa pozycja nuty odpowiada pierwszej z lewej czaszce itd.

Co mam zrobić, by uwolnić ojca z zamku hitlerowców? Xxx

Droga przez zamek jest za długa, by ją tu całą opisywać. W końcu i tak złapią cię hitlerowcy i przywiążą wraz z ojcem do krzesła. będziecie musieli tak przesunąć krzesło, żeby więzy znalazły się na drodze spadającego topora, który trzyma stojąca w kącie zbroja.

Jak zdobyć przepustkę (pass)? Docent

Przepustka znajduje się w szafce, w gabinecie ważniaka, który jest strzeżony przez psa.

Po przybyciu do świątyni przystępuję do pierwszej próby „Gniewu Bożego", jednak po zbliżeniu się do pił ginę. Jak je przejść? Marcin Hyrlicki

Ustaw się troszeczkę z dołu, podejdź i spróbuj wyobrazić sobie, skąd nadleci ostrze. Zrób krok i... jeśli się nie uda, to następnym razem stań nieco wyżej lub niżej.

INNOCENT UNTIL CAUGHT — Amiga

Jak zdobyć worek mąki z komisariatu? Rozmawiam z policjantem siedzącym przy biurku, wybieram wszystkie warianty i nic! Nawet wyjaśnienia w SS'10 i SS'12 nie dają rezultatu. Bardzo bym prosił o szczegółowy opis czynności. Bartosz „Undertaker" Lindner, Lesiu, Piotr Chajnowski, Krzysztof Kalado

Jest to jedyne miejsce w grze, gdzie trzeba posłużyć się zwinnym intelektem i wykazać sprytem. Sekret kryje się w rozmowie z policjantem. Jeśli wodzić kursorem po słowach, które wypowiada policjant w dowolnej z kwestii, niektóre „podświetlą się", umożliwiając naprowadzenie rozmowy na właściwy kontekst. W ten sposób daje się skierować temat na mąkę.



rys. Marcin „Kacper" Kacprzak

KENNY DAGLISH FOOTBALL — C-64

W SS'9 napisaliście, że można ligę polską zrobić z angielskiej: zespoły od $5000, nazwiska od $5800. Wytłumaczcie o co w tym chodzi i jak to zrobić. Emil Kasprzak

Po prostu: do ręki program monitorujący (np. z modułu Final III lub Action Replay) i po wgraniu programu obejrzyj zawartość pamięci od adresu (szesnastkowo) 5000 i 5800 – znajdziesz napisy będące nazwami zespołów i nazwiskami zawodników.

KINGS QUEST 3 — Amiga, PC

Skąd wziąć magiczną różdżkę (Magic Wand)? Jędruś

Znajdziesz ją w szafce w pokoju czarodzieja Mannannana.

Gdzie należy znaleźć naparstek rosy, małe pióro ptaka, nektar różany? Hadzio

Naparstek znajduje się w szufladzie przy łóżku na piętrze, natomiast rosę będziesz mógł nabrać z jednego z kwiatów rosnących przy domu. Pióro wyrwij kurze w kurniku, natomiast nektar znajduje się w szafie, w sypialni.

Czy do jaskini, w której znajduje się pajęczyna można wejść? Jeśli tak, to co napisać? Hadzio

Możesz tylko wlecieć będąc muchą. Składniki czarów oraz zaklęcia były podane w SS'11.

KINGS QUEST 5 — Amiga

Znajduję się na plaży i nie wiem jak się z niej wydostać. Zalepiłem wąskiem dziurę w łodzi i nie mogę do niej wsiąść. Gdy próbuję ją popchać za pierwszym razem, to wyskakuje mi napis z alfabetem. Sławek Śmigielski

To problem raczej nie do HELPa. Zwróć się tam, skąd masz grę i przedstaw ten problem. Nie mając kodów nie przejdziesz dalej.

KINGS QUEST 6 — PC

Jak wejść na Świętą Górę (jakie są odpowiedzi na klify)? Ziuzia i Marcin

Posiadam oryginalną wersję tej gry. Jednak nie umiem pokonać klifu logicznego na poziomie czwartym. Nie mogę znaleźć odpowiedzi w manualu. Krzysztof Kondrak

Instrukcja została przetłumaczona na tyle bezmyślnie, że nie pozostały w niej angielskie słowa będące odpowiedziami na zagadki klifów. W pierwszej zagadce (napis IGNORANCE KILLS WISDOM ELEVATES) należy wskazać kursorem po kolei litery R, I, S, E z poszczególnych słów. W polskiej instrukcji nie rzucające się w oczy zdanie brzmi „Mistrz języków będzie górował", a to „górował" to właśnie „rise". Zwróć się do firmy IPS z prośbą o erratę.

LARRY 1 — PC

Kiedy przyjeżdżam do kaplicy (aby się ożenić), dziewczyna nie czeka na mnie. Przed kaplicą stoi facet w płaszczu. Postępuję według waszego opisu. Marcin Krasowski

Na pewno nie dogadałeś się z nadobną Fawn w sprawie ślubu. Łakoma dziewoja powinna dostać od ciebie różę, cukierka, obrączkę oraz pieniądze, pieniądze i jeszcze raz pieniądze. A z ekshibicjonistą pod kaplicą nie da się nawet porozmawiać.

LARRY 1 — Amiga

Pierwsza dyskietka wgrywa się bez problemu, natomiast druga wgrywa się częściowo, a później ekran jest czarny z ludzikiem sterowanym myszką. Fryderyk Mazurek

To ewidentny dowód na uszkodzenie twojej kopii gry. Pozostaje jeszcze tylko 10% na to, że gra może z nieznanych powodów nie chodzić akurat na twojej Amidze.



software

03-982 Warszawa, Gen. Abrahama 4, tel. (0-2) 671-77-77, fax (0-2) 671-76-22

WKRÓTCE SUPER NOWOŚCI

BUBBA'N'STIX (Amiga)
INFERNO (PC CD-ROM)
ISHAR 2 (PC, Amiga)
TRAPS'N'TREASURES (Amiga)

Atari XL/XE

ALCHEMIA	50.000
ALFABOOT	55.000
AROUND THE PLANET	55.000
AUDIO MASTER	65.000
BARBARIAN	55.000
CYWILIZACJA	55.000
DEATHLAND	55.000
DROGA WOJOWNIKA	50.000
FANTASTIC SOCCER	55.000
FORTUNA EDYTOR	45.000
GLOBAL WAR	55.000
INCYDENT	55.000
INSPEKTOR	50.000
JANOSIK	50.000
KLEKS/TRZMIEL	90.000
KSIĄŻĘ	55.000
LIVING DAYLIGHTS	55.000
MAGIA	45.000
MIDNIGHT	45.000
MOUNTAIN BIKE	55.000
NAJEMNIK 2	55.000
ORTOGRAFIA	45.000
PYRAMID	50.000
SEXVERSI	50.000
SIDEWINDER	55.000
SPY MASTER	55.000
ŚWIAT ORKIEGO	55.000
TAGALON	50.000
TECHNUS	50.000
TERMINATOR	55.000
TOP SECRET	50.000
WŁADCA	50.000
WŁÓCZYKIJ	55.000

Commodore 64

4 SOCCER SIMULATORS	120.000
BLOOD BROTHERS	55.000
BOB SQUAD	55.000
COLOSSUS BRIDGE	55.000
COOL WORLD	90.000
DEMON BLUE	55.000
DIAMENTY	50.000
DROID	45.000
EDD THE DUCK	55.000
FORTUNA	50.000
FOOTBALL MANAGER	55.000
FRANKENSTEIN	55.000
HANS KLOSS	50.000
JĘZYK POLSKI	55.000
KLĄTWA	50.000
KLEMENS	50.000
KOLONY	55.000
KOŚCI + POKER	50.000
KWIK SNAX	55.000
MASTER HEAD	50.000
MATEMATYKA	55.000
MEGA COLLECTION	220.000
MEGA HOT	185.000
NAJEMNIK 2	55.000
ROCK STAR	90.000
SKYHIGH STUNTMAN	55.000
SNOOKER 3D	55.000
SQUASH WORLD	55.000
TABLE TENNIS	55.000
TILT	55.000
TITANIC BLINKY	55.000
WŁADCA	50.000
WŁADCY CIEMNOŚCI	50.000

Amiga

AMERICAN POKER	90.000
AM. POKER DATA DISK	50.000
ATLANTYDA	135.000
BIRDS OF PREY	270.000
BLACK CRYPT	270.000
BOO	NEW!
BRAIN FODDER	NEW!
DELUXE PAINT AGA	950.000
DUNE	270.000
F-16 COMBAT PILOT	NEW!
FIRMA 4.0	1.200.000
FIST FIGHTER	NEW!
FRANKO	230.000
HEIMDALL 2	495.000
HEIMDALL 2 (A1200)	550.000
ISHAR	300.000
JANOSIK	110.000
KARCIARZ	155.000
LAST SOLDIER	175.000
MAGICZNA KSIĘGA	NEW!
PRG. ANALIZY GIEŁDOWEJ	375.000
PINOMANIA	90.000
ROOSTER	170.000
ROOSTER 2	175.000
SHADOWLANDS	270.000
SABRE TEAM	370.000
SABRE TEAM (A1200)	440.000
SOCCER KID	395.000
SOCCER KID (A1200)	440.000
STREET HASSLE	NEW!
TRANSARCTICA	300.000
VABANK	115.000
WIZKID	285.000

IBM PC

1869	320.000
BIRDS OF PREY	270.000
CORRIDOR 7	630.000
DEMON BLUE	170.000
DUNE	270.000
ELECTRO BODY	280.000
ETEACHER ANG, NIEM, FRANC	380.000
F-16 COMBAT PILOT	170.000
HARPOON	270.000
HEIMDALL 2	550.000
IMPERIUM GALACTICA	235.000
ISHAR	300.000
KASPAROV'S GAMBIT	660.000
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT	415.000
MIG29M	270.000
OH NO! MORE LEMMINGS	270.000
ORTOGRAFIA	NEW!
OSCAR	310.000
PHOBOS'99	220.000
POWERMONGER	270.000
ROBBO	280.000
SABRE TEAM	440.000
SOCCER KID	440.000
SURF NINJAS	280.000
SYNDICATE PL	660.000
TAJEMNICA STATUETKI	235.000
TASK FORCE	780.000
TFX	1.100.000
TRANSARCTICA	300.000
TROLLS	260.000
VALHALLA	NEW!
WING COMMANDER	270.000
WIZKID	285.000

IBM PC CD-ROM

7th GUEST	770.000
ADV. OF WILLY BEAMISH	640.000
CD-BLITZ	330.000
CRITICAL PATH	1.090.000
CYBERRACE	630.000
DAGGER OF AMON RA	770.000
DAY OF TENTACLE	1.030.000
GABRIEL KNIGHT	1.030.000
GUNSHIP 2000	630.000
INCA 2	1.350.000
JUTLAND	770.000
LABYRINTH OF TIME	1.550.000
LOST IN TIME	1.090.000
MANTIS	640.000
MAD DOG McCREE	900.000
MAD DOG McCREE 2	1.920.000
MYST	2.630.000
REBEL ASSAULT	1.490.000
SEAWOLF	720.000
SHADOWCASTER	780.000
SHERLOCK HOLMES	600.000
STARLORD	1.450.000
SYNDICATE +	675.000
TFX	1.450.000
WRATH OF THE DEMON	720.000

oraz...

Atari LYNX

RĘCZNA KONSOLA DO GIER WYPOSAŻONA W KOLOROWY EKRAN

KONSOLA + GRA „WORLD CLASS SOCCER"	2.750.000,-
SAMA KONSOLA	2.400.000,-

BLISKO 50 TYTUŁÓW NA CARTRIDGE'ACH
W CENACH OD 520.000,- do 1.200.000,-

m.in.
ISHIDO, KLAX, PAPERBOY, CALIFORNIA GAMES,
DINO OLYMPICS, HARD DRIVIN', LEMMINGS,
NINJA GAIDEN, PINBALL JAM, SHADOW OF THE BEAST,
STEEL TALONS, BATMAN RETURNS...

SPRZEDAŻ DETALICZNA I HURTOWA ♦ OFICJALNY DYSTRYBUTOR KILKUNASTU FIRM POLSKICH I ZAGRANICZNYCH ♦ PEŁNA OFERTA DOSTĘPNYCH W POLSCE PROGRAMÓW W MOŻLIWIE NAJNIŻSZYCH CENACH ♦ SPRZEDAŻ DETALICZNA W LOKALU FIRMY OD PONIEDZIAŁKU DO PIĄTKU OD 10.00 DO 18.00 ♦ SPRZEDAŻ HURTOWA NA DOGODNYCH WARUNKACH, WYSOKIE RABATY ♦ SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA ZA POBRANIEM POCZTOWYM ♦ BEZPŁATNE KATALOGI PO PRZESŁANIU KOPERTY ZWROTNEJ ZE ZNACZKIEM ♦ PRZY WIĘKSZYCH ZAMÓWIENIACH NIESPODZIANKI OD FIRMY

help
Galina radzi zbłąkanym

LARRY 2 — PC

Co robić w kraterze z windą na wyspie dr Nanookie?

Powinieneś mieć rzyg-torebkę z samolotu, płyn odmładzający oraz zapałki. Ustaw się na lewo od krateru, tuż przed wielkim głazem. Wciśnij torebkę do butelki z miksturą, ale komendą PUT MATCHES AND BAG IN BOTTLE – inaczej nie działa. Potem podpal torebkę i wrzuć ją do krateru. Podejdź do windy, której drzwi powinny się otworzyć i rozsiądź się wygodnie.

LARRY 3 — PC

Patti żąda ode mnie jakiegoś prezentu. Kwiaty zebrałem, ale co mam napisać, żeby Larry zrobił z nich naszyjnik? Olaf

Po prostu MAKE LEI.

Jestem po treningu i śmierdzę jak świnia, panienka obok się bulwersuje, a ja nie mogę wziąć prysznica i nie wiem dlaczego – mydło mam i nic. Piotrek

Rozbierz się (TAKE OFF SWEATS), weź ręcznik (TAKE TOWEL) i mydło (TAKE SOAP) i zamknij szafkę (CLOSE LOCKER). Wejdź pod prysznic i odkręć wodę (TURN ON SHOWER), namydl się (USE SOAP) i spłucz (RINSE OFF). Zakręć wodę (TURN OFF SHOWER) i pójdź do szafki nr 69, którą otwórz, osusz się (DRY OFF) i spryskaj się (USE DEODORANT), po czym możesz się ubrać (GET DRESSED).

Gdzie leży kawałek drewna? Marcin Skowronek

Udaj się między drzewa na prawo od kasyna, gdzie przy małym szarym drzewku znajdziesz kawałek drewna (LITTLE PIECE OF WOOD).

LARRY 6 — PC

Po przejażdżce z Artem daję mu zapałkę, on wchodzi, a ja przerywam kabel. Gdy Art wraca, pomagam mu i ukradkiem zabieram baterie z latarki. Ale on upomina się o nie. Co zrobić żeby zachować baterie? Piotrek

Zakręć denko latarki, żeby Art nie zauważył braku baterii.

LEGEND OF KYRANDIA — PC

Co trzeba zrobić po rozmowie z magiem smokiem (w domu za grotą, z mostem naprawionym przez Hermana)? Michał „Skiba" Skibiński

Teraz czas na odnalezienie czterech specjalnych kamieni i ułożenie ich na ołtarzu. Pierwszy z kamieni jest ukryty w strumyku na wschodzie, drugi dynda na drzewie, a reszta... w opisie w SS'6.

LIVE & DEATH — PC

Kiedy stwierdzam, że potrzebna jest operacja, pielęgniarka informuje mnie, że ktoś do mnie dzwonił. Chwytam za słuchawkę i wklepuję jakieś numery. Zgłasza mi się pizzeria albo nic. Włażę wobec tego na salę operacyjną i nagle operacja zostaje przerwana. Ordynator mówi mi, że panują jakieś przywileje przy operacjach, a nauczyciel mówi, że jak ktoś dzwoni, to trzeba oddzwonić. Great Lord Misza W.

Oddzwonienie pod właściwy numer jest potwierdzeniem posiadania instrukcji do gry i niestety nic nie możemy pomóc.

LURE OF THE TEMPTREES — Amiga

Po zamianie w Selenę jak czekam, to się nie odmienię, a jak pogadam sobie z babką, to owszem, odczaruję się, ale ona mnie nie poznaje, czy co? I gdzie w ogródku Kowala zerwać jakieś ziele? Paweł Wewiórski

Ogródek jest przed domem po lewej stronie, natomiast perturbacje z Seleną były dokładnie opisane poprzednio (SS'16).

MAD DOG McCREE — PC

Jak uratować kopalnię od wybuchu? Strzelałem wszędzie. Kłusy

Wsłuchaj się w słowa siwego staruchа na wcześniejszej planszy. Mówi on np. „Shoot the lantern", „Shoot the board". Strzelaj więc we właściwe miejsce.

METAL MUTANT — PC

Nie mogę zabić robota, który rzuca bumerangami. Jak mam to zrobić? Batman

Musisz zmienić się w DINO i korzystając z muchy przełożyć wajchę, która otwiera klapę w podłodze. Wcześniej musisz uaktywnić podłogę na jednym z komputerów.

Jak zniszczyć działko, znajdujące się w rusztowaniach na dole? Krzysztof „GNOM" Kubeczko

Z góry zabierz moduł rakietowy, wtedy będziesz mógł rozwalić działko rakietą.

MORTAL KOMBAT — Amiga

Gdy gram na jednego playera i przechodzę pierwszego zawodnika, zaczyna się przebieranie dyskami. Potem ukazuje się portret mojego drugiego przeciwnika. Następnie ukazuje się czarny obraz. Wkładam wszystkie dyski, ale żaden nie działa. Wiem, że żaden z nich nie jest uszkodzony. Co mam robić? Konrad Sałek, Grzegorz i Łukasz Torysiak

Brak pamięci! MORTAL na Amidze wymaga 1.5 MB CHIP-RAM.

RAILROAD TYCOON — Amiga

Co trzeba zrobić, aby zacząć układać tory, bo mi się to nie udaje. Wybieram z menu „buduj" opcję „kłaść tory" i nic się nie dzieje. MR. T-iiii

Tory kładziesz wciskając klawisze odpowiadające strzałkom na klawiaturze bloku numerycznego.

SABRE TEAM — Amiga

Czy jest jakiś kod na nieśmiertelność albo na cokolwiek, co ułatwiłoby ukończenie tej gry? Wojciech Zabolewicz

Niestety, nie ma.

SECRET OF MONKEY ISLAND — Amiga, PC

Jak uruchomić grę? Po wgraniu pojawiają się jakieś twarze z pytaniami. Krzysztof „GNOM" Kubeczko

Popróbuj następujące daty: Antigua 1710, Barbados 1725, Jamaica 1613, Montserrat 1692, Nebraska 1665, St. Kitts 1712.

Początek w krainie przechodzę spokojnie. Potem powinienem iść do cyrku. Jednak na wyspie nigdzie go nie ma. Dlaczego? Piotr Struś Świerczewski

Cyrk znajduje się w głębi ekranu z okolicą punktu widokowego. Musisz go znaleźć.

Gdzie znajduje się mistrzyni szpady i skarb? Łukasz Cichocki

Najpierw zdobądź szpadę i daj się wytrenować. Następnie powalcz z wałęsającymi się piratami, aż osiągniesz biegłość w walce. Udaj się na rozstajne drogi i pokręć się, aż odnajdziesz niewielki znak, na którym użyj łopatę. Teraz po przejściu przez drewniany most znajdziesz mistrzynię szpady. Miejsce ukrycia skarbu znajdziesz dopiero, gdy ją pokonasz.

Co trzeba odpowiadać mistrzyni szpady? Mówi ona inne zdania niż piraci. Michał „Fisher" Rybak

Spróbuj dopasowywać sens zdań i ich kontekst, bowiem mistrzyni mówi rzeczywiście innymi słowami niż szarzy piraci. Najlepiej notuj prawidłowe pary zdań.

Jak zrobić tę przeklętą zupę? Nie mam potrzebnej czapki! Mikołaj Górski, Zbigniew Koczarski

Składniki zupy: pastylki miętowe, cynamon, gumowy kurczak, piracka flaga, proch strzelniczy, wino, atrament i ziarna. Musisz je użyć w kolejności takiej, jak na przepisie znalezionym w małej szkatułce wraz z cynamonem.

Co trzeba uczynić w porcie (Used Ship Emporium)? Piotr Fijałkowski

Pogadaj ze Stanem, a dowiesz się o wysokość potrzebnego kredytu. Udaj się do sklepu i zagadnij sprzedawcę o schowaną w sejfie notatkę. Podejrzyj, jak otwiera sejf, a potem wyślij go na spotkanie z mistrzynią szpady. W międzyczasie sam otwórz sejf i wyciągnij notatkę. Wróć do Stana i zagadnij go o łódź stojącą najbardziej z tyłu. Wytarguj cenę 5000 dolców i łódź jest twoja.

Nie wiem jak dostać się do domu Gubernatora i wykraść pilnik potrzebny do uwolnienia więźnia. Piękniś

Niestety bez określenia, w którym miejscu w grze się znajdujesz, trudno ci będzie pomóc. Przede wszystkim więźnia uwolnić możesz tylko polewając zamek jadowitym grogiem z baru. Musisz donieść grog w przeciekających kubkach; niosąc przelewaj z kubka do kubka w momencie przed wycieknięciem ostatnich kropel. Do domu dostaniesz się usypiając psy żółtym kwieciem ukrytym w mięsie.

Mam forsę, szablę, łopatę, koszulkę (T-shirt) oraz przeszedłem szkolenie pirata. Co mam dalej robić? Jakub Mróz

Odnajdź i pokonaj mistrzynię szpady.

Co mam zrobić, gdy zatrzymuję jakiegoś pirata (zawsze przegrywam walkę)? Jakub Mróz

Czytaj jego wypowiedzi i tak dopasowuj swoje, żeby pirata zażyło.

Otworzyłem małpią głowę, znalazłem statek piratów, ale gdy na niego wchodzę, panikuję i uciekam. Rozmawiałem z kanibalami i wiem, że mam coś przynieść, a oni z tego zrobią coś przeciw LeChuckowi. Poza tym, zatopiłem swój statek. Dawidziak

Nie martw się o statek, nie będziesz już go potrzebował. Kanibalom przynieś statuetkę bożka, którą znajdziesz w dżungli za ogrodzeniem. Małpa pomoże ci otwo-



rys. Artur Boniecki

rzyć furtkę, jeżeli nakarmiłeś zwierzę wcześniej bananami. Następnie weź od kanibali przyrząd do zrywania bananów, który wymień z Toothrotem na klucz. Jeśli jeszcze raz spotkasz kanibali, daj im książkę „How to get a Head in Navigating", a dostaniesz za nią głowę nawigatora, która poprowadzi cię w podziemiach.

SECRET OF MONKEY ISLAND 2 — PC

Gdzie i jak można zdobyć wiosło i książkę z pirackimi dowcipami? Łukasz Kozioł

Dokładny opis w SS'15 powinien rozwiać twoje wątpliwości. Wiosło bierzesz ze ściany pokoju gubernatorowej Marley, zaś książkę z pirackimi dowcipami znajdziesz leżącą na pierzynie w domu grubego gubernatora. Muisz ją zamienić na dowolną inną z biblioteki.

Jak dać wiedźmie Mojo książkę „Joy of Hex". Z daleka nie mogę tego zrobić, a gdy do niej podejdę, od razu zaczyna ze mną rozmawiać? Łukasz Kozioł

Bardzo dobrze, że zaczyna rozmawiać. Musisz w pogawędce wspomnieć o książce, pod warunkiem, że wcześniej zdobyłeś prochy zmarłego i przeszukałeś stojące na półce słoiki.

Jak uzyskać od Mojo torbę zawierającą zapałki, które później posłużą do wydostania się z fortecy LeChucka? MK & MT

Coś kręcisz. Jeśli jesteś już w fortecy, zajrzyj do torby i zapałki muszą w niej być. Jeśli nie, postaraj się zdobyć napój miłosny dla Wallyego, który dostaniesz właśnie w przepastnej torbie juju.

Nie wiem jak zdobyć coś z ubrania LeChucka przy końcu gry. Co trzeba zrobić? The Fighter

Musisz pozbawić go gaci. Dokonasz tego poprzez wciśnięcie przycisku zwrotu monet w maszynie produkującej grog. Gdy LeChuck przyjdzie i się schyli po monetę, wykonaj ów niechlubny czyn.

Do czego służą rękawiczki i balon? The Fighter

Rękawiczki i balon służą do tego, by je nadmuchać przy pomocy zbiornika z helem.

SETTLERS — Amiga & PC

Co oznaczają kreski umieszczone przy moich przeciwnikach przy wyborze levelu? Można je zmieniać. Dominik S.

Kreski te to po prostu parametry twego przeciwnika. Zauważ, że wraz z pokonywaniem kolejnych poziomów „idą w górę". Jeśli chcesz mieć słodkie życie, ustaw je na najniższym możliwym poziomie.

Czy po wybudowaniu magazynu żołnierze ze strażnic, wież i fortów sami idą na szkolenie? Dominik S.

Nie. Szkoleni są jedynie żołnierze rekrutowani na bieżąco. Pozostali będą mieli ciągle taki sam wskaźnik sprawności bojowej.

Który wskaźnik co oznacza w ikonie żołnierzy? Głównie chodzi mi o ilość wojska. Dominik S.

Ilość wojska podawana jest w stanie inwentarzowym zamku oraz magazynów. Wojacy to te główki, które posiadają żołnierskie nakrycia głowy – od czapki a'la Asteriks aż do hełmu w stylu Bitwa pod Grunwaldem. Ilość werbowanego wojska reguluje się przez podanie procentowego wskaźnika ilość żołnierzy/cywilów w opcji ustawiania parametrów bojowych.

Jak zapisać grę? Gdy to robię, wyskakuje mi komunikat, że nie odbezpieczyłem dysku. Zrobiłem to przecież przed grą. Ten sam problem mają również inni koledzy – pomóżcie. Mariusz „Sod" Nowicki

Grę należy zapisywać na oddzielnej dyskietce. W przypadku zapisu na dyskietce z programem może się okazać, że jest ona po prostu zapełniona.

Który zamek do czego służy? Czytałem wasz opis do tej gry, w którym było opisane kilka zamków, ale do czego służą inne? Łukasz „Łysy" Bociuk

Przyznam, że za bardzo nie wiem o co chodzi. „Zamków" jako takich właściwie w grze w ogóle nie ma oprócz tego stawianego na początku każdego etapu. Pozostałe budowle kamienne to strażnice, forty (może to o nie właśnie ci chodzi), magazyny, zagrody itd. a wszystkie z nich były w opisie wymienione (przy okazji omawiania ikony budowy). Strażnice i forty natomiast służą do zaboru terenu oraz jego ochrony i różnią się tym, że w forcie rezydować może większa liczba żołnierzy oraz może być tam składowane więcej złota.

Dlaczego, gdy włożę trzeci dysk od razu, to gra się zawiesza, a jeśli włożę pierwszy dysk, to gra się nie zawiesza, ale muszę oglądać długie demo? Czy jest jakaś kombinacja klawiszy, która pozwoli ominąć to demo? Michał

Muszę przyznać, że nie miałem u siebie takich problemów – wszystko uruchamiało się bez problemów z trzeciego czy też z pierwszego dysku (choć trzeba przyznać, że demo jest naprawdę długie i nie można go przerwać). Jeżeli podczs uruchamiania z dysku trzeciego gra zawiesza się już po uruchomieniu, to nic na to zapewne nie można poradzić. Jeżeli natomiast „siada" w trakcie odtwarzania jakiegoś intro, to można spróbować je usunąć wykasowując uruchamiający je fragment w pliku startup-sequence w katalogu S:. Jeżeli takiego fragmentu nie ma a intro jednak istnieje, to znaczy, że uruchamia się z bootblocku dyskietki. Usunąć je stamtąd można instalując bootblock dowolnym programem antywirusowym albo poleceniem INSTALL z CLI. Jeżeli i to nie skutkuje to rozwiązaniem jest... kupno twardego dysku. Tam sama gra oraz demo uruchamiane są niezależnie od siebie.

W jaki sposób zrobić SAVE DISK? Ernest Bużalski

Tak, jak się to robi w przypadku wszystkich gier DOS'owych, które nie potrafią same tego zrobić. Trzeba sformatować czysty dysk (jakimkolwiek programem kopiującym), nazwać go Savegame i użyć w odpowiednim momencie.

Szkutnik buduje łodzie, które później znoszone są do zamku. Przypuszczam, że są one przydatne rybakom, ale jak je wykorzystać? Mattr

Łodzie nie są wykorzystywane przez rybaków – mają oni własny sprzęt. Służą one do tworzenia przepraw promowych, tzn. zapewniają komunikację na tych szlakach, które wiodą przez jezioro.

Jak można wyprodukować miecze i tarcze? Radek „Yankes" Jankowski

Produkcją oręża zajmuje się płatnerz – to taki facet mieszkający w domku z tarczą wiszącą przy drzwiach. Do produkcji owych przedmiotów potrzebuje on oczywiście odpowiednich substratów – stali oraz drewna do palenia w piecu. Miecze po wyprodukowaniu przenoszone są do zamku lub magazynu gdzie pobierają je przydzieleni żołnierze.

W jaki sposób werbuje się żołnierzy i jakich? Nie rozumiem jeszcze pewnej funkcji w werbowaniu walecznych kolków, to znaczy chodzi mi o jego wyszkolenie. Jak można zrobić, aby było ono wyższe? Radek „Yankes" Jankowski

Żołnierze werbowani są automatycznie. Ci „faceci" to w rzeczywistości rycerze, tylko pośledniejszej kategorii. Prawdziwy heros to ten w zbroi. Do jego stworzenia potrzebne jest, oprócz treningu, także odpowiednie wyposażenie – miecz i tarcza. Rodzaj „wyprodukowanego" żołnierza zależy także od ustawienia opcji. Rycerz jest gorzej szkolony, jeśli ustawiona jest opcja z wojakiem-pacyfistą trzymającym białą flagę.

SHERLOCK HOLMES — PC

Jestem w kostnicy, po obejrzeniu rzeczy osobistych ofiary i rozmowach z ludźmi znajdującymi się w niej. Co trzeba zrobić by na mapie ukazał się Scotland Yard? Bartek Chomicki

SHERLOCK jest grą, w której pewne efekty można osiągać różnymi drogami, a co za tym idzie, wymagana jest konkretna kolejność czynności. Najlepiej, żebyś szedł zgodnie z naszym opisem w SS'3.

SIMCITY 2000 — PC

Czy ta gra ruszy na 386SX z 2 MB pamięci? Andrzej Zawadka

Nie mieliśmy możliwości spróbować. Producent zaleca min. 4 MB RAM oraz co najmniej 610 KB wolnej pamięci podstawowej.

Jak wywołać drugą lub inną funkcję określonego znaczka (np. spychacza)? Kiedy chcę podnieść teren – on tylko wycina drzewa. Podobnie: nie mogę wybudować szpitala, chociaż wiem, że pod tą ikoną ukryta jest taka opcja. Macho

Wskaż kursorem wybraną ikonę i przytrzymaj guzik myszy – pojawi się mini-menu pozostałych funkcji ikony. W przypadku spychacza może to być oprócz niwelowania np. opuszczanie i podnoszenie terenu.

SIMON THE SORCERER — Amiga

Jak porozmawiać z barbarzyńcą w lesie? Kiedy najeżdżam na niego kursorem, nie pokazuje się napis „Barbarian" i Simon nie chce do niego gadać. Michał „Fisher" Rybak

Musisz najpierw porozmawiać ze sprzedawcą, który dostarczył ci lewą wersję gry.

SPACE QUEST 2 — PC

Co mam zrobić w bazie kosmicznej, gdy mój statek został tam sprowadzony przez Vohaula? I co mam zrobić z robotami? Jędruś

Przede wszystkim dostań się do windy i naciśnij guzik z cyfrą 3. Przed robotami czyszczącymi musisz niestety uciekać, np. kryjąc się w otwartych windach. Na trzecim piętrze, w składziku, odnajdziesz zwykłą przepychaczkę do zlewu. Pójdź w lewo i wjedź windą piętro wyżej. Tam, w drugim składziku, znajdziesz diament do cięcia szkła. Bardziej na prawo znajdziesz ubikację, skąd z kabiny zabierz papier toaletowy. Wróć do windy i wjedź na piąte piętro, gdzie powinieneś znaleźć wiaderko oraz kombinezon i zapalniczkę. Szybko wróć do windy i zjedź na pierwsze piętro; udaj się w dół od lądowiska. Gdy znajdziesz się w pułapce, uratujesz się przez schwycenie się przepychaczki przyssanej do jednej ze ścian. Dalej już tylko wsadź papier do wiaderka i podpal go zapalniczką. Woda z instalacji przeciwpożarowej zaleje i unieruchomi robota. Spotkany za chwilę Vohaul zamieni cię niemalże w karalucha, ale to byłaby już odpowiedź na inne pytanie...

Jak przejść pierwszą wodę? Jakiś gościu mnie zatapia. The Bat

Natrzyj się (RUB) jagodami (BERRIES) zerwanymi na niebezpiecznym bagienku. Staniesz się wtedy nieapetyczny dla potencjalnego konsumenta twego smukłego ciała.

STAR TREK 25th ANNIVERSARY — Amiga, PC

Jak dotrzeć do Pollux-V? Co z tego, że posiadam opis do gry, jeśli tam w ogóle nie jest o tym napisane. Zawsze, kiedy obieram jakiś kurs, to trafiam na Romulansów, Klingonsów lub Piratów Elasi, a przy próbie orbitowania Mr. Sulu wygłasza tekst: „May, respect fully remind the captain that we haven't accomplished our mission, sir". Co robić? Michał Wiśniewski

Po wejściu do panelu zawierającego mapę gwiezdną w celu wybrania kursu wpadłem w szał. Nie ma na niej zaznaczonych nazw poszczególnych gwiazd, w związku

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności z tytułu błędnie lub nieczytelnie wypełnionych przekazów.
W przypadku wszelkich wątpliwości prosimy dzwonić do redakcji (0 22) 201-261 w. 550 lub fax (0 22) 209-309

Nr karty (listy) doręczeń

Dzień nadejścia

Awizowano

dnia .... 1994 r.

....

Podpis

Notatka doręczyciela

Sumę wymienioną na odwrocie otrzymałem

dnia .... 1994 r.

....

Podpis odbiorcy

Znamiona dowodu tożsamości

rodzaj dowodu

Nr ....

wydany przez ....

....

....

miejsce i data wydania .... dn. .... m-c .... 19............... r.

Dzień wypłaty

Nr księgi wypł. przekazów

Podpis wypłac.

Uważnie wypełnić – odcinek dla redakcji

ARCHIWALIA kupon aktualny do 15 października

Zamawiam następujące numery archiwalne:

1 brak 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

Proszę czytelnie zaznaczyć, których numerów pisma dotyczy zamówienie.

W przypadku zamawiania większej ilości egzemplarzy jednego numeru, proszę napisać to w uwagach.

Uwagi:

PRENUMERATA dla 1 osoby

Chcę prenumerować Secret Service począwszy od numeru przez wskazaną ilość miesięcy:

3 6 9 12 miesięcy — tu wpisz, od którego numeru ma zacząć się prenumerata

PRENUMERATA dla 1-10 osób

Chcę prenumerować Secret Service wraz z moimi kolegami i zobowiązuję się do rzetelnego wypełniania koleżeńskiej umowy.

Chcemy rozpocząć prenumeratę począwszy od numeru przez wskazaną ilość miesięcy:

3 6 9 12 miesięcy — tu wpisz, od którego numeru ma zacząć się prenumerata

Jest nas razem [ ] chętnych i zobowiązujemy się informować redakcję o wszelkich kłopotach związanych z dystrybucją.

Starannie przechowywać – dowód nadania przekazu

ARCHIWALIA kupon aktualny do 15 października

Zamawiam następujące numery archiwalne:

1 brak 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

Proszę czytelnie zaznaczyć, których numerów pisma dotyczy zamówienie.

W przypadku zamawiania większej ilości egzemplarzy jednego numeru, proszę napisać to w uwagach.

Uwagi:

PRENUMERATA dla 1 osoby

Chcę prenumerować Secret Service począwszy od numeru przez wskazaną ilość miesięcy:

3 6 9 12 miesięcy — tu wpisz, od którego numeru ma zacząć się prenumerata

PRENUMERATA dla 1-10 osób

Chcę prenumerować Secret Service wraz z moimi kolegami i zobowiązuję się do rzetelnego wypełniania koleżeńskiej umowy.

Chcemy rozpocząć prenumeratę począwszy od numeru przez wskazaną ilość miesięcy:

3 6 9 12 miesięcy — tu wpisz, od którego numeru ma zacząć się prenumerata

Jest nas razem [ ] chętnych i zobowiązujemy się informować redakcję o wszelkich kłopotach związanych z dystrybucją.

PRENUMERATA I ARCHIWALIA

Przyjmujemy zamówienia na prenumeratę SECRET SERVICE oraz na archiwalne numery pisma. Zamówienia mogą być składane do 15 dnia każdego miesiąca – tak jak to jest wydrukowane na załączonym przekazie. Zamówienia są realizowane za pośrednictwem poczty. Prosimy używać tylko aktualnych blankietów z KGB lub odbitek xero. Prosimy o wyraźne i czytelne wypełnianie przekazu pismem drukowanym. Bazgranie oraz skróty nazw mogą przyczyniać się do kłopotów w realizacji zamówienia.

Wypełnianie kuponu prosimy rozpocząć od strony czarnej, po czym starannie i uważnie obliczyć należną kwotę, którą należy wpisać na stronie czerwonej wraz z dokładnym imieniem, nazwiskiem oraz adresem i kodem pocztowym. W przypadku zamawiania archiwaliów, **NALEŻY DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI** wg tabelki. Prosimy nie dokonywać poprawek ani skreśleń, niewykorzystane pola pozostawić wolne. Otrzymany po wpłacie na poczcie odcinek „dla wpłacającego" należy zachować na okoliczność ewentualnej reklamacji.

Wszelkie reklamacje są przyjmowane w redakcji pod numerem telefonu (0-22) 201-261 w. 550 w dni powszednie w godz. 9.00–16.00.

ZACHĘCAMY TEŻ DO KUPOWANIA ARCHIWALIÓW OSOBIŚCIE W REDAKCJI – Warszawa, ul. Wronia 35/37, I p.

PRENUMERATA

Prenumerata może zostać zawarta na 3, 6, 9 lub 12 numerów poczynając od dowolnego miesiąca. Cena SECRET SERVICE w prenumeracie jest stała i zabezpiecza przed ewentualnymi podwyżkami podczas jej trwania.

W prenumeracie taniej niż w kiosku – numer kosztuje 20 tys. zł, w tym koszty przesyłki pocztowej.

ceny prenumeraty

3 miesiące	–	**60.000,-**
6 miesięcy	–	**120.000,-**
9 miesięcy	–	**180.000,-**
12 miesięcy	–	**240.000,-**

ARCHIWALIA

Kupon należy wypełnić wg poniższych cen, <u>koniecznie z doliczeniem kosztów przesyłki</u>, które zależą od liczby zamawianych numerów.

Nr	cena
1	60 tys. *)
2	brak!
3	30 tys.
4	20 tys.
5	30 tys.
6	8 tys.
7	8 tys.
8	12 tys.
9	12 tys.
10	12 tys.
11	12 tys.
12	12 tys.
13	12 tys.
14	12 tys.
15	12 tys.

Pakiet (1 i od 3 do 15) – 200 tys. (numer 2 wyczerpany!)
zestaw 1 (1+3) – 80 tys. (+koszulka)
zestaw 2 (od 4 do 15) – 130 tys.
zestaw 3 (od 4 do 7) – 60 tys.
zestaw 4 (od 8 do 15) – 70 tys.
dwa dowolne z zakresu od 8 do 15 – 20 tys. NOWOŚĆ
trzy dowolne z zakresu od 8 do 15 – 30 tys. NOWOŚĆ

*) numer czarno-biały + gratis koszulka firmowa jako rekompensata za brak koloru

KONIECZNIE DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI POCZTOWEJ!

za 1 szt. – 5 tys.
za 2 szt. – 6 tys.
od 3 do 5 szt. – 7.5 tys.
od 5 do 9 szt. – 9 tys.
powyżej 10 szt – 10 tys.

z czym nie mam zielonego pojęcia dokąd lecieć. Co zrobić? Stanisław „Chmielu" Chmielewski

W łapy piratów lub innej kosmicznej zgrai dostajecie się za każdym razem gdy nie traficie idealnie na Pollux. Stanowi to pewnego rodzaju zabezpieczenie, ponieważ dokładne koordynaty planet znajdują się w instrukcji.

TOM & JERRY — PC

Czy można zamienić wciskanie Ins na Enter lub Space? Grzegorz Ropa

Wieści o takich sztuczkach nie dotarły nawet do rodzinnej wsi Galiny na Zakaukaziu.

UFO: ENEMY UNKNOWN — PC

Czy są jakieś tipsy do tej gry? Tomasz Stępień

Szukaj w SS'16. Uwaga! Bardzo proszę i apeluję o zadawanie konkretnych pytań!!

VEIL OF DARKNESS — PC

W opisie było napisane, że krzaki znalezione na polu trzeba wymienić na zioła u zielarki. Idę do niej i nie wymieniam ich, tylko kupuję. Co zrobić? Czy istnieją jakieś kody? M.R. Lucio

Najpierw sprzedaj jej te, które masz przy sobie, a potem kup potrzebne zioła. Jest to faktycznie wymiana, bo w rezultacie pieniądze wracają do babsztyla.

WEEN — Amiga

Co zrobić, gdy jest się już przy smoku i zamienia się w zwierzęta? Adam Doroszkiewicz

Owego ciemnego typa należy wyprosić uciekając się do podstępu. Musisz używając leżącego na dole ekranu papirusa transformować się do czasu, gdy twój przeciwnik przybierze postać owada. Wtedy schwytasz go w pułapkę na owady.

WING COMMANDER — Amiga

Czy w tej grze istnieje opcja SAVE, by móc zaczynać ją od miejsca, w którym się ją skończyło? Jeśli opcja ta istnieje, to jak się ją wywołuje? Marcin Kwiatkowski

W pomieszczeniu gdzie śpią piloci wskaż kursorem głowę śpiącej postaci i kliknij – wywołasz okno dialogowe służące do zapisu stanu. Odczyt – kliknięcie na nogach pilota.

ZAK McKRACKEN — Commodore 64

Co trzeba zrobić żeby wziąć papirus w Limie? Tomek Z.

Na początek umieść okruszki chleba w naczyniu i dla pewności zapisz stan gry. Użyj niebieski kryształ na ptaku i podejdź do lewego oka statui. Teraz wyjmij papirus i szybko oddaj go Zakowi.

Zgodnie z waszymi wskazówkami, daję whiskey strażnikowi, lecz on odpowiada, że nie jestem w jego typie. O co chodzi? Wader-Mariusz Wieczorkiewicz

Powinieneś sterować Anną, która ma w kieszeni tyczkę, obcęgi, dwa kawałki żółtego kryształu, papirus i butelkę. Strażnik powinien przyjąć trunek bez mrugnięcia okiem.

WAR IN RUSSIA

Poniższe zestawienie sprzętu bojowego ma pomóc wszystkim strategom wojującym w WAR IN RUSSIA. Jednym z istotnych elementów tej gry jest odpowiednie sterowanie przemysłem zbrojeniowym, tak aby żołnierze na froncie nie otrzymywali przestarzałego sprzętu, i z drugiej strony aby nie doprowadzać do niepotrzebnych przestojów przy zmianach produkcji na jakiś niekoniecznie potrzebny rodzaj czołgu czy samolotu.

Czołgi	Siła rażenia	Pancerz	Koszt produkcji	Wszedł do produkcji	
T-37	1	2	n/p	przed wojną	
BT-5	6	3	n/p	przed wojną	
T-28	7	9	n/p	przed wojną	
T-35	8	7	n/p	przed wojną	
T-60	4	5	2	przed wojną	
T-26	6	4	3	przed wojną	
BT-7	6	5	3	przed wojną	
Valentine	9	8	4	przed wojną	
T-34/76A	9	10	5	przed wojną	
KV-1	9	15	5	przed wojną	
KV-II	10	10	8	przed wojną	
KV-1E	12	15	5	VII	1941
T-70	6	6	3	I	1942
T-34/76C	12	11	6	IX	1942
KV-1S	12	18	6	X	1942
Grant	10	6	5	XII	1942
KV-85	16	15	8	VIII/IX	1943
T-34/85	16	12	6	X	1943
Sherman	11	8	6	XII	1943
JS-I	16	17	8	II	1944
JS-II	21	18	8	V	1944
JS-III	21	24	8	XII	1944
Działa samobieżne					
SU-76	10	3	4	I	1943
SU-122	11	14	6	I	1943
SU-152	13	15	7	VI	1943
SU-85	14	13	6	VIII	1943
JSU-122	19	16	7	II	1944
JSU-152	13	17	7	II	1944
SU-100	20	14	7	X	1944

Czołgi	Siła rażenia	Pancerz	Koszt produkcji	Wszedł do produkcji	
R-35	5	7	n/p	przed wojną	
Pz-IIIf	6	5	n/p	przed wojną	
Pz-IVd	7	4	n/p	przed wojną	
Pz-II	5	4	2	przed wojną	
Czech 38t	6	4	3	przed wojną	
Czech 38t(E)	6	5	3	przed wojną	
Pz-IIIg	9	5	3	przed wojną	
Pz-IIIh	9	7	3	przed wojną	
Pz-IVe	7	6	4	przed wojną	
M-13/40	5	5	9	przed wojną	
Pz-IIIj	11	7	4	I	1942
Pz-IVg	14	7	5	V	1942
Pz-IVh	15	7	5	VIII	1942
TIGER	18	16	7	X	1942
Pz-IIIm	11	8	3	XII	1942
M-13/42	8	6	9	XII	1942
PANTHER	21	14	8	III/IV	1943
KING TIGER	24	21	9	V	1944
Pz-IVj	15	8	6	VI	1944
Działa samobieżne					
Stug-IIIb	6	7	3	przed wojną	
Jpz-I	8	2	2	przed wojną	
Marder II	14	3	4	I	1942
Marder III	13	4	4	V	1942
Stug-IIIg	14	9	5	V/VI	1942
Elefant	22	22	9	XII	1942
Nashorn	22	4	8	VI	1943
Jpz-IV	19	11	6	II	1944
Jagdpanther	22	16	8	V	1944
Hetzer	14	10	6	VII	1944
Jagdtiger	26	24	9	XI	1944

Pomoc przeznaczona jest dla osób nie mających przy WAR IN RUSSIA programiku EDITWIR, dla leniwych, którym nie chce się przepisywać danych sprzętu oraz dla posiadaczy SECOND FRONT.

Gołe dane nie mówią wiele. WAR IN RUSSIA oraz SECOND FRONT stawiają gracza przed trudnym problemem: czy pozostawić dotychczasową produkcję na jej poziomie rozwoju, czy też zmieniać ją w miarę schodzenia z desek kreślarskich nowych projektów. Wybór leży tu pomiędzy ilością a jakością. Jak nakazuje zdrowy rozsądek, rozwiązania skrajne zwykle należy odrzucać.

Jeżeli chcesz zarzucić przeciwnika sprzętem, produkując tylko najtańsze typy, musisz liczyć się z tym, że twoje straty będą stale rosły. Cóż z tego, przecież produkcja też będzie rosła. Tak, ale na skutek strat (ze sprzętem giną też ludzie) po pewnym czasie w twoich jednostkach walczyć będą jedynie świeżo zmobilizowani leszcze, co tragicznie obniży skuteczność jednostek w walce. Z drugiej strony, ciągłe zmiany produkcji także spowodują konieczność częstego przezbrajania jednostek, co również obniży ich efektywność.

Aby jak najrzadziej zmieniać produkcję, a jednocześnie nadążać za postępem, warto wybrać z podanych tabel najbardziej interesujące produkty i opracować sobie plan zmian produkcji. Nie ma np. sensu rozpoczynać produkcji Pz-IVg i po trzech miesiącach zmieniać jej na Pz-IVh (a trzeba jeszcze uwzględnić czas przestawiania fabryki). Warto też chyba ujednolicić używany sprzęt, produkując tylko po jednym, w danej chwili najlepszym, typie czołgu ciężkiego i lekkiego, działa szturmowego i niszczyciela czołgów, zaś w lotnictwie 1-2 typy myśliwców, jeden typ samolotu szturmowego i jeden bombowca. W ten sposób unikniesz przejściowych braków różnych typów broni, które zmuszą cię do przezbrajania jednostek.

Apeluję do wszystkich miłośników strategii o rzucenie paru słów na kartkę pocztową i przysłanie jej do redakcji. Interesuje nas wasza opinia czy tego typu rady są przydatne, czy może wystarcza wam sam opis gry.

Pejot

Samolot	Szybkość i zwrotność	Siła ognia	Udźwig bomb	Zasięg	Wytrzymałość konstrukcji	Koszt budowy	Początek produkcji	
Myśliwce								
Bf-109E	20	7	5	10	20	3	przed wojną	
Bf-109F	22	5	2	11	20	3	przed wojną	
Fw-190A	22	14	11	12	26	4	przed wojną	
Bf-110C	10	8	11	18	28	4	przed wojną	
G-50	19	2	2	10	20	5	przed wojną	
Fokker	18	2	8	15	20	6	przed wojną	
Bf-110E	8	12	22	20	32	5	VI/VII	1941
Macchi C.202	21	4	2	12	24	6	IX/X	1941
Bf-109G	21	6	2	13	24	3	V	1943
Fw-190F	16	18	11	13	36	5	IX	1943
Fw-190D	25	6	2	13	30	4	X	1943
Me-410A	10	8	22	20	30	6	X	1943
Me-262A	30	20	22	15	20	9	VI	1944
Szturmowce								
Ju-87 Stuka	3	2	22	24	20	4	przed wojną	
Ju-87 Pzjąg	3	12	11	24	20	5	V	1943
Hs-129	3	12	5	11	44	6	VII	1943
Bombowce								
He-111H	1	3	44	30	36	6	przed wojną	
Do-17Z	1	3	22	18	30	5	przed wojną	
Ju-88A	2	2	44	28	34	6	przed wojną	
S.M. 79	1	4	26	30	33	9	przed wojną	
B.R. 20	1	3	35	45	28	9	przed wojną	
S.M. 84	1	1	40	27	30	9	XII 1941	
He-177	1	10	66	19	48	8	III 1942	

Samolot	Szybkość i zwrotność	Siła ognia	Udźwig bomb	Zasięg	Wytrzymałość konstrukcji	Koszt budowy	Początek produkcji	
Myśliwce								
I-15	8	4	2	11	10	2	przed wojną	
I-16	12	8	5	12	10	2	przed wojną	
MiG-1	16	4	4	9	20	3	przed wojną	
MiG-3	17	4	4	12	24	3	przed wojną	
ŁaGG-3	19	5	4	10	25	3	przed wojną	
Yak-1	21	4	3	11	24	3	VI/VII	1941
Hurricane	20	12	4	13	24	4	VII	1941
P-40	19	6	4	20	23	4	I	1942
P-39	18	8	5	20	22	4	III	1942
Ła-5	20	6	2	10	26	3	V/VI	1942
P-38	19	7	20	40	34	4	VIII	1942
P-47	22	8	20	11	33	4	VIII	1942
Yak-9	21	5	8	20	27	4	XI	1942
Spitfire	23	8	2	12	22	4	XI	1942
Yak-3	22	5	3	14	26	3	V	1943
P-47	22	8	20	20	33	4	V	1943
Ła-7	23	9	2	10	27	3	VI	1943
P-51	24	6	10	35	26	4	X	1943
P-63	20	8	15	11	22	4	XI/XII	1943
Szturmowce								
Su-2	3	4	13	18	20	4	przed wojną	
Szturmovik	4	10	13	9	45	5	przed wojną	
Pe-2	2	3	22	23	30	6	przed wojną	
B-25	2	8	30	32	38	6	I	1942
Tu-2	1	6	50	37	40	8	VIII	1942
A-20	3	12	26	28	34	6	V	1943
Bombowce								
SB-2	2	2	13	18	24	5	przed wojną	
IL-4	1	3	44	60	33	7	przed wojną	
TB-3	1	4	60	32	30	7	przed wojną	

COOL WORLD

Cool World to seria znanych amerykańskich komiksów oraz filmów rysunkowych, która zainspirowała twórców z firmy OCEAN.

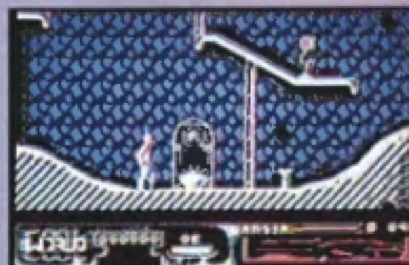
Wcielasz się w postać gliniarza, który dowiaduje się z tajnego raportu o tajemniczych istotach pochodzących z Zimnego Świata, zwanych Doodlami. Używają oni wirów łączących Zimny Świat z rzeczywistością, do podkradania ludziom przedmiotów. Powinno to zostać ukrócone. Planujesz wykorzystać otwarte wiry i umieścić przeniesione rzeczy na właściwych miejscach. Przyda ci się do tego, nie wiedzieć czemu, wieczne pióro.

Im więcej Doodli przedostanie się do naszego świata, tym więcej szkód mogą wyrządzić. Wskaźnik liczby Doodli i przeniesionych przedmiotów znajduje się obok napisu DANGER. Przejście poziomu polega na zniszczeniu wszystkich Doodli i przeniesieniu przedmiotów z powrotem w wyznaczonym czasie.

Aby zlikwidować przeciwników, będziesz musiał ich powystrzelać, albo wessać do zasobnika wiecznego pióra. Przez wyssanie baniek niszczysz Doodle i skracasz czas pobytu na danym poziomie. Do baniek możesz też strzelać, zdobywając dodatkowe punkty. Ale jeśli nie będziesz z nimi nic robił, zamienią się w drobne monety.

Gra składa się z czterech poziomów. Akcja pierwszego toczy się w domu Jacka (autora komiksów o Zimnym Świecie) i na ulicy. W tym poziomie łobuzy kradną różne przedmioty z domu. W drugim poziomie Gargoyle z wieży wartowniczej Zimnego Świata napadają na szkołę i kradną z niej pomoce naukowe. W poziomie trzecim Doodle z Alei Crapsa kradną komiksy z kiosku. Akcja ostatniego etapu gry toczy się na dachu kasyna firmy Ocean i w nocnym klubie Slasha.

Staraj się często wykorzystywać wiry i nie przebywaj za długo w żadnym ze światów. Nie radzę także przenosić przedmiotów z powrotem, dopóki w naszym



świecie buszują jeszcze Doodle.

Harti

Dystrybutor: Mirage

OCEAN'92

1MB AMIGA
COMMODORE

ZRĘCZNOŚCIOWA

85% Grafika · 80% Dźwięk · 85% Miodność · 96 Cena w tys. zawiera VAT

JAWS



Bum... bum... bummmm... Muzyka rozpoczynająca głośny film Spielberga „Szczęki" mroziła krew w żyłach już od pierwszej chwili. Jak pamiętacie, nie było łatwo pozbyć się bestii, która bezlitośnie i do tego ze smakiem pożerała tłuściutkich wczasowiczów.

Akcja gry JAWS dzieje się na uroczej wyspie Amity. Szef policji dostał rozkaz jak najszybszego unieszkodliwienia ludojada, zanim zacznie się sezon. Gliniarz poprosił o pomoc pięciu miejscowych płetwonurków. Postanowiono sprowadzić z lądu specjalistyczny sprzęt. Ale statek ze sprzętem rozbił się o przybrzeżne skały i cały ekwipunek utonął.

Gra składa się z dwóch etapów. Pierwszy polega na wydobyciu z dna morza skrzynek z bronią i amunicją. W wodzie pływa ogromny, niebezpieczny rekin oraz inne podmorskie stwory. W drugim etapie trzeba zabić bestię. Każdy nurek ma osiemdziesięciosekundowy zapas powietrza oraz cztery megapociski. Pocisk gotowy do wystrzelenia sygnalizowany jest miganiem na tablicy kontrolnej. Po każdym strzale na dole ekranu pojawi się informacja o ewentualnym trafieniu. Rekin jest dosyć odporny na nasze strzelanie i dopiero po trzecim trafieniu ginie.

Na dnie morza wala się wiele przydatnych przedmiotów: zasobniki z powietrzem, tarcza, miny, bomby, dodatkowa amunicja, a nawet skarby.

GI200 & Harti

Dystrybutor: Olbert

ALTERNATIVE SOFTWARE'92

1MB AMIGA,
COMMODORE

ZRĘCZNOŚCIOWA

70% Grafika · 50% Dźwięk · 70% Miodność · 49 Cena w tys. zawiera VAT

PUNCH & JUDY

Punch i Judy to kukiełki – są bohaterami słynnego angielskiego przedstawienia (a także piosenki Marillion z albumu „Fugazi"). Gra pod tym samym tytułem ma nieskomplikowaną fabułę i przeznaczona jest raczej dla młodszych graczy. Zabawa polega na tym, żeby zorganizować przedstawienie: rozbić namiot na plaży, odszukać aktorów, a następnie odstawić widowisko.

Robisz za Puncha. Aby rozbić namiot musisz znaleźć jego osiem części porozrzucanych po całym mieście. Nie było by to takie trudne, gdyby nie kręcący się tu i ówdzie gliniarze, krokodyle i psy. Gliny wsadzają cię do paki, natomiast po ugryzieniu Puncha przez krokodyla, morze zalewa kawałek plaży. W dodatku, gdy niesiesz część namiotu, nie mieścisz się w niektórych drzwiach.

Po rozbiciu namiotu musisz jeszcze udać się do miasta po innych aktorów. Nie są oni jednak chętni do grania w sztuce. Żeby ich do tego przekonać wystarczy, że dasz im po mordzie. Później tylko doprowadź ich do plaży. Wtedy rozpocznie się wspaniałe show. No i to już koniec gry. Dodam jeszcze, że przyda ci się kiełbasa.

Harti

Dystrybutor: Olbert

ALTERNATIVE SOFTWARE'90

COMMODORE

ZRĘCZNOŚCIOWA

75% Grafika · 60% Dźwięk · 70% Miodność · 49 Cena w tys. zawiera VAT

ROCK STAR ATE MY HAMSTER

Gwiazdy muzyki nie kierują własną karierą, ponieważ nie mają na to czasu wszelkie sprawy związane z wydawaniem płyt, kształtowaniem image itp. załatwiają producenci i managerowie. Masz szansę przystroić się w piórka takiego producenta, który ma za zadanie wykreować jedną z kilkudziesięciu gwiazd muzyki lat 80/90. Będą wśród nich np: Tina Turnoff, Meathead, Gorge Michael.

Na początek dostajesz gotówkę i podpisujesz kontrakt z gwiazdą. Im większa osobistość, tym większe pieniądze. Następnie płacisz za próby głosu oraz jego poprawę, w końcu wreszcie wydajesz singiel. Krążek warto wesprzeć trasą koncertową po stadionach lub barach. Uważać należy jednak na liczbę fanów, która zależna jest m.in. od cen biletów.

Po wydaniu płyty trzeba zwracać uwagę na jej sprzedaż i gdy jej popularność spada, należy szybko nakręcić videoclip. Taki teledysk będzie kosztował zależnie od jego długości oraz obsady. Jeżeli wszystko pójdzie dobrze, będziesz mógł cieszyć się z uzyskanych wzrostów sprzedaży singli/płyt.

Droga do sławy i pieniędzy nie będzie łatwa. Utrudniać będą ci ją oszczercze artykuły w prasie i reportaże w telewizji. Złej opinii można się też dorobić odmawiając koncertów charytatywnych, czy też datków na zbożne cele.



GI200

Dystrybutor: Mirage

CODE MASTERS'88

1MB AMIGA
COMMODORE

EKONOMICZNA

70% Grafika · 50% Dźwięk · 80% Miodność · 85 Cena w tys. zawiera VAT

Dawno, dawno temu, gdy w Polsce rozpoczynano wprowadzanie w życie drugiego etapu reformy, większość graczy na naszej pięknej planecie pracowała w trybie ośmiobitowym. Zakończeniem ich joysticków były zazwyczaj maszynki typu C-64 czy też Spectrum. Wtedy to właśnie firma EPYX wypuściła grę, której przeznaczo-



ne było podbić serca i portfele graczy. Cudo owo zwało się IMPOSSIBLE MISSION i stało się jedną z najgłośniejszych gier tamtych czasów, a do dziś stanowi klasykę gatunku. A oto współczesny produkt firmy MICROPROSE – IMPOSSIBLE MISSION 2025. Scenariusz pozostawiono nie zmieniony – bohaterem jest samotny bojownik o wolność i demokrację rodem ze stechnicyzowanej przyszłości przemierzający wielopiętrowe czeluście wartego wiele miliardów dolarów wieżowca w drodze do biura bezwzględnego dyktatora trzęsącego światem.

Pewnej przemianie uległ sam bohater – do wyboru jest jedna z trzech wersji super herosa. Możesz się wcielić w:

– humanoidalnego robota RAM-2 lat 2, specjalistę od zadań specjalnych,

– przerośniętą dwudziestojednoletnią gimnastyczkę Tashę,

– znanego z pierwotnej wersji IM zbuntowanego obieżyświata – trzydziestodwuletniego Felixa Fly'a

W gruncie rzeczy to, kogo wybierzesz nie ma żadnego wpływu na dalszy przebieg gry, jedynym kryterium wyboru jest indywidualne upodobanie co do sylwetki bohatera na ekranie.

Na każdym poziomie twoim zadaniem jest ułożenie obwodu elektrycznego uaktywniającego windę przewożącą bohatera na wyższy poziom. Jego fragmenty (obwodu, a nie bohatera) znajdziesz rozrzucone po całym terenie. Są one pochowane w najprzeróżniejszych przedmiotach – samochodach, tablicach, szafach, roślinach – jednym słowem we wszystkim, co się nie rusza. Łatwo z tego wywnioskować, że musisz obmacać każdy napotkany element dekoracji pozostawiając za sobą jeno puste korytarze i dźwięk człapiących przeszkadzajek. Oprócz obwodów znajdziesz także inne, nadzwyczaj pomocne urządzenia:

– pistolety igłowe (NEEDLE GUN) – załatwisz z nich większość wrogów

– granaty (GRENADE) – mniej poręczne niż pistolety, ale przy ich pomocy można zlikwidować wyjątkowo nieprzyjemne roboty obdarzone pewną inteligencją (mam na myśli takie małe, płaskie, czarne ustrojstwa pałętające się za tobą, a nie łażące własnymi ścieżkami).

– rzutniki holograficzne (HOLO DISGUISE) – tworzą wokół twojej postaci trówymiarową projekcję wprowadzającą w konsternację przeciwników biorących ją za przejaw przyjacielskiego istnienia. Niestety, w tej postaci niemożliwe jest przeszukiwanie przedmiotów oraz skakanie.

– osłony (CLOAKER) – wytwarzając Zool'o-podobny efekt (zwielokrotnienie przestrzenne bohatera) zapewniają całkowitą nietykalność.

– plecaki rakietowe (JETPACK) – mając to na plecach można lecieć aż do gwiazd. Dodatkową premię stanowi działko przydatne przy spotkaniach z pojawiającymi się natychmiast latającymi robocimi patrolami.

– urządzenia do przywracania pierwotnej pozycji wind na całym poziomie (LIFT RESET)

– urządzenia służące do przesunięcia najbliższej windy w szczytowe położenie (POWER MAGNET)

– lupę usprawniającą przeszukiwanie terenu (POWER SEARCH)

– przystawkę do terminala pozwalającą na automatyczne ułożenie obwodu (AUTO SOLVE)

Oprócz tego na korytarzach porozstawiane są także terminale komputerowe pomocne przy wykonywaniu zadania. Są to:

– lokator (LOCATOR TERMINAL) – pokazuje lokalizację wszystkich terminali oraz windy, którą opuszczasz dany poziom po wykonaniu zadania.

– obwód-puzzle (CIRCUIT CONFIGURATION TERMINAL) – tutaj składasz do kupy znalezione fragmenty obwodu.

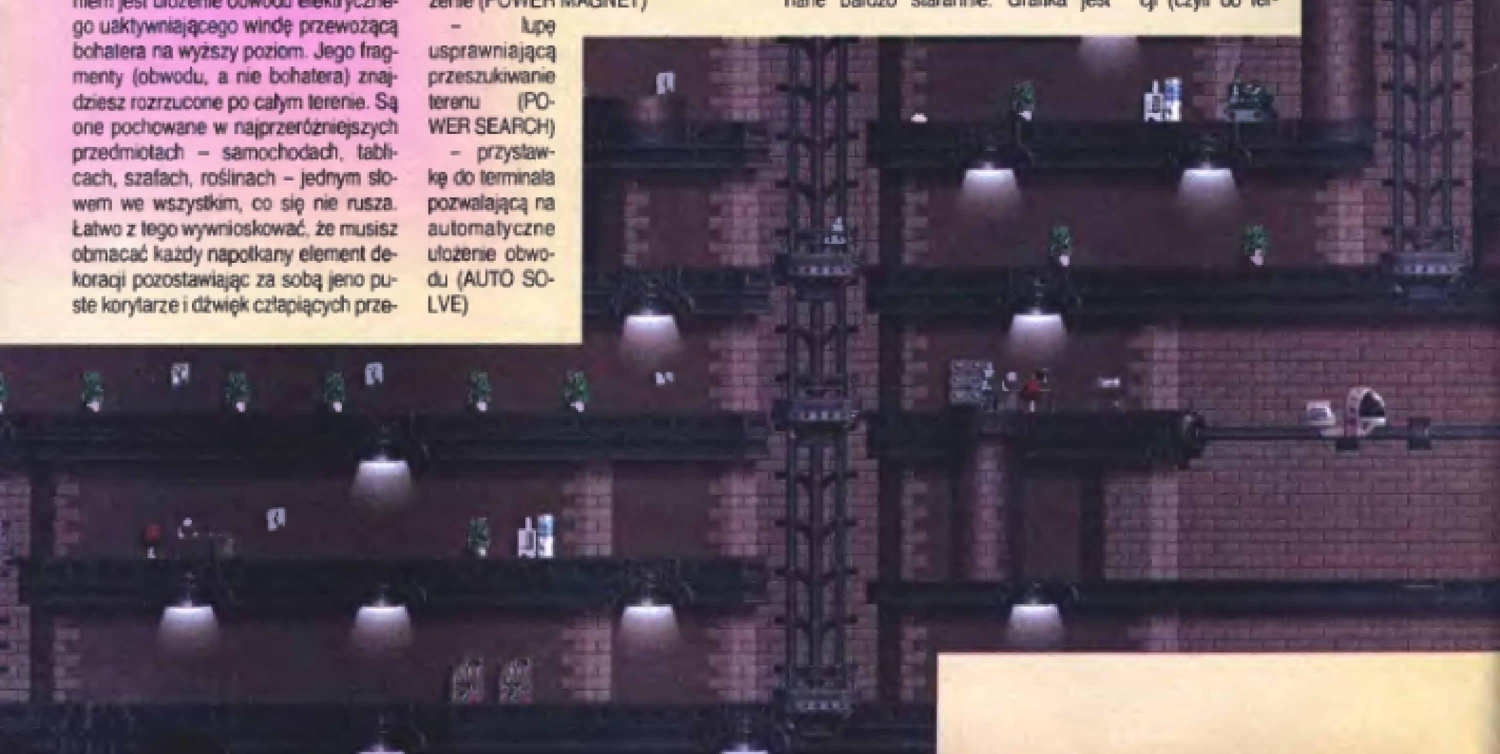
– gra w nutki (HOLO SEQUENCER TERMINAL) – prosta gra ćwicząca pamięć – po kolei odgrywane jest kilka nutek, którym towarzyszy wysuwanie kolorowych klocków, twoim zadaniem jest odtworzenie całej sekwencji. Jako nagrodę otrzymujesz (do wyboru) element obwodu lub też pistolet albo granat. Niestety, na wyższych poziomach możliwość wyboru obwodu bywa oszustwem – nic nie dostajesz i musisz dalej biegać i penetrować.

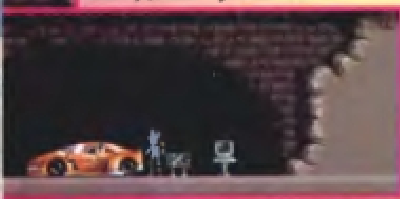
– strzelanina (SPPAM TERMINAL) – zestrzel wszystko co się rusza, a dostaniesz nagrodę jak w HOLO SEQUENCER TERMINAL.

– komputer inwentarzowy (INVENTORY TERMINAL) – zarządzasz tu posiadanymi przedmiotami – zmieniasz kolejność użycia (jeśli masz ich wystarczająco dużo) oraz uaktywniasz wygraną broń.

Czy nowe wydanie IMPOSSIBLE MISSION jest aż o tyle lepsze od starego, że warto było zajmować się jego produkcją? Z pewnością jest ono wykonane bardzo starannie. Grafika jest szaro-buro-ponura, ale wykonana na wysokim poziomie technicznym. Jest jednak małe „ale" – twórcy gry nie ustrzegli się pewnych niedociągnięć. Zasadnicza sprawa to wielkość obszaru, na którym toczy się akcja. Z pewnością jest to podejście bardziej realistyczne niż w wersji pierwotnej, gdzie stężenie przedmiotów i robotów sięgało kilku sztuk na metr kwadratowy, jednak pociąga za sobą przykre następstwo – nudę. Kiedy bowiem spenetrujemy już dostępne korytarze i, na przykład, stracimy życie, akcja traci całą swoją dynamikę. W tym momencie czeka nas czasami wielominutowy bieg przez puste korytarze do owego pechowego miejsca, w którym często bohater ponownie ginie, następuje znowu strasznie wolne przewijanie ekranu do miejsca ostatniej utrwalonej pozycji (czyli do ter-

IMPOSSIBLE MISSION 2050





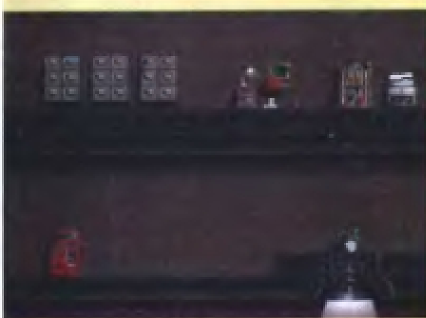
Buro, że oko wykol...



albo i wkol, Amiga

minała, z którego ostatnio korzystałeś), ponowny bieg i tak dalej. Jeszcze gorzej jest w momencie, gdy traci się życie spadając w przepaść pod podłogą np. z ostatniej kondygnacji – w tym momencie bohater jest przenoszony do miejsca startu na tym poziomie, a sfrustrowany gracz z trudem powstrzymuje się przed wyłączeniem swego komputera siekierą. Może to skutecznie zniechęcić do gry.

Mimo to nie uważam IMPOSSIBLE MISSION 2025 za grę złą. Jako fan jej ośmiobitowej wersji spędziłem wiele godzin także i nad tą przeróbką. Pozostaje jedynie mieć nadzieję, że niebawem ukaże się nowa, jeszcze lepsza wersja tej gry o długiej tradycji.



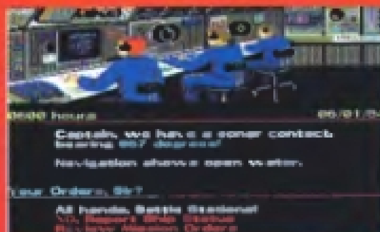
Miłym akcentem jest umieszczenie w grze także jej pierwotnej, ośmiobitowej wersji. W nią także można spokojnie pograć i przekonać się, że gry z połowy lat osiemdziesiątych nie były bynajmniej prostsze od współczesnych.

PooH

KLAWISZOLOGIA

Joystick prawo/lewo – bieg
Joystick góra – przeszukiwanie przedmiotu/wejście do terminala
Fire – skok
Return – pauza/wyjście z terminala
Spacja – użycie aktywnego przedmiotu
ESC – wyjście z gry

MICROPROSE'94
1MB AMIGA
AMIGA 1200 2 2
ZRĘCZNOŚCIOWA
85% Grafika 80% Dźwięk 80% Muzyka
Cena w tym zawiera VAT



RED STORM RISING

Gra została napisana przez MICROPROSE — znaną firmę produkującą wspaniałe symulatory i strategie. RED STORM RISING ma już swoje lata, ale młodnością znacznie przewyższa współczesne symulatory okrętów podwodnych.

Akcja toczy się w naszym stuleciu w czasie Trzeciej Wojny Światowej. W tej grze masz szansę decydować o losach państw nadbałtyckich. Jako dowódca okrętu podwodnego o napędzie atomowym będziesz miał wpływ na to, kto będzie pływał po morzach, a kto leżał na dnie...

Po uruchomieniu gry masz okazję obejrzeć czołówkę, która wprowadzi cię w aktualną sytuację polityczną. Po zapoznaniu się z nią musisz wybrać sposób, w jaki będziesz sterował grą (joystick/klawiatura lub mysz).

OPCJE

START – rozpoczęcie gry od początku

RESUME – powrót do trwającej aktualnie rozgrywki

SAVE – zapamiętanie aktualnej rozgrywki na dysku

RECALL – wczytanie rozgrywki z dysku

VIEW HONOR ROLL – obejrzenie listy honorowej

ADD YOUR NAME... – dopisanie twojego imienia i nazwiska do tej listy

Jeśli wybrałeś start, komputer poprosi cię o wskazanie roku rozpoczęcia rozgrywki (1984, 1988, 1992 lub 1996). Każdy z nich owocuje odmienną sytuacją polityczną. Następną czynnością, po identyfikacji sylwetki i wpisaniu swego imienia, jest wybór okrętu, którym będziesz dowodził. Teraz nadszedł czas, aby wybrać poziom trudności:

INTRODUCTORY – dla początkujących

NORMAL – poziom przeciętny

SERIOUS – dla tych, których nie zadowala normalny poziom

ULTIMATE – na tym poziomie życie potrafi być okrutne i krótkie...

Następnie wybierasz rodzaj misji: od treningowych, przez pojedyncze akcje, aż do Trzeciej Wojny Światowej.

PRZED WYPŁYNIĘCIEM

Na początek należy załadować na pokład odpowiednią broń. Każdy okręt zabiera jej określoną ilość. Powinieneś zachować równość między ilością ładowanych torped przeciwko okrętom podwodnym a ilością rakiet przeciw nawodnym. Gdy skończysz załadunek i wypłyniesz na otwartą wodę, ukaże się mapa. Swoim okrętem możesz sterować przesuwając kursor myszy z naciśniętym lewym przyciskiem.

Gdy twój sonar złapie kontakt z jakimś okrętem pojawi się wnętrze twojej łajby oraz cztery opcje:

– All hands, Battle Stations! – załoga na miejsca i rozpoczynamy bitwę

– XO, Report Ship Status – stan ogólny okrętu, ładowanie pocisków do wyrzutni

– Review Mission Orders – informacje o twojej misji

– Computer Log – powrót do ekranu z początku gry (wybór opcji)

WALKA

Po rozpoczęciu bitwy ukazuje się ekran główny gry. W lewym górnym rogu znajduje się kilka przydatnych informacji:

HEADING – aktualny kurs twojego okrętu
SPEED – prędkość
DEPTH – głębokość
RUDDER – ster kursu
PLANES – ster głębokości

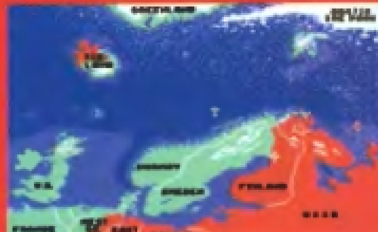
Poniżej:

DAMAGE REPORT – raport o uszkodzeniach
CONTACT – kontakt
WEAPONS – stan wyrzutni
TORPEDOS – torpedy odpalone przez ciebie
THREATS – torpedy innych okrętów

Do posługiwania się bronią potrzebny jest niewielki trening. Każdą rakietę trzeba odpalać w inny sposób. Rozgrywka może trwać naprawdę długo, np. Wojna Światowa to ponad 10 godzin grania.

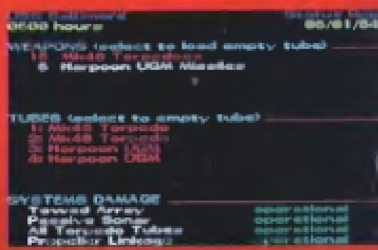
Xenov

MICROPROSE'91
AMIGA
ATARI ST
PC: EGA 1 2
SYMULATOR
70% Grafika 60% Dźwięk 95% Muzyka
Cena w tym zawiera VAT

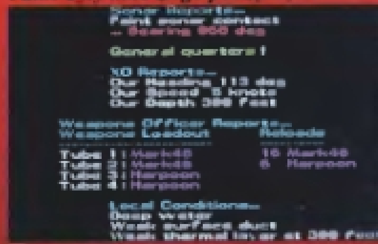


KLAWISZOLOGIA

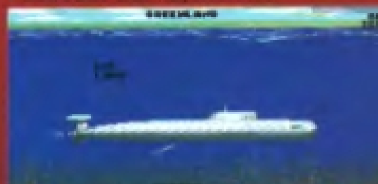
F1-F3 – mapy
F4 – widok przez peryskop
F5 – charakterystyka akustyczna okrętów
F7 – baza danych o okrętach
F8 – przekrój poprzeczny przez morze
F9 – ustawienie głębokości
F10 – ustawienie kursu
ESC – anulowanie ostatniej decyzji (np. o zmianie kursu, głębokości)
1,2 – ślepe cele dla torped przeciwnika
4 – odpalenie MARK48
5 – odpalenie SEA LANCE
6 – odpalenie HARPOON
7 – odpalenie TOMAHAWK
8 – aktywny sonar
9 – aktywny radar
0 – wyciszenie okrętu (w celu trudniejszego wykrycia)
Z,X – skalowanie mapy
C – kontakty
V – broń znajdująca się na pokładzie
B – raport o uszkodzeniach
N – torpedy wystrzelone przez ciebie
M – torpedy wystrzelone przez przeciwnika
< > – ster kursu
? – wyrównanie sterów kursu i głębokości



Takie były miłe złego początki, ST



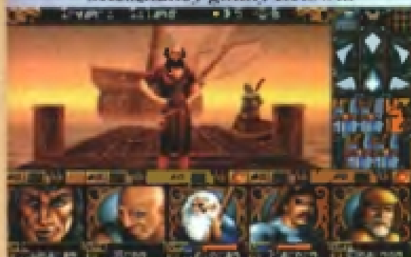
Podwodne OK-ob, Atari ST



ISHAR 2



Mieszkańcy gminy Zelów...





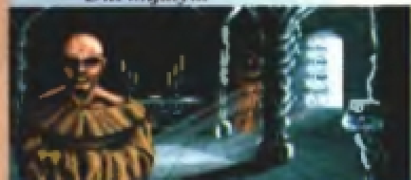
w podnieceniu oczekiwali...



przyjazdu wielkiego i znamienitego...



Cyrku Radzieckiego!



Dni mijały...



i mijały...

brrr! i mijały...



Pierwszym uczuciem jakiego doznałem po przebudzeniu, był ból. Szum w uszach i pulsujące skronie – długo nie mogłem dojść do siebie.

Z trudem dźwigając się na nogi, zacząłem zastanawiać się gdzie jestem. Ach, to przecież Wyspa Irvana. Boże, jak dawno mnie tu nie było. Tylko skąd się tu teraz wziąłem? Zacząłem przypominać sobie wydarzenia poprzedniego dnia. Odwiedził mnie Jon, zaprzyjaźniony czarownik. Mówił coś o niebezpieczeństwie, jakie zawisło nad Arboreą. Wspomniał także imię Shandar. Co to mogło oznaczać?

Żaden pomysł nie przychodził mi do głowy, więc przeszukałem kieszenie. Znalazłem jedynie 1000 dukatów, dwie mapy i miecz. Nagle coś mnie tknęło i rozejrzałem się po okolicy. Przede mną był krąg kamiennych słupów, a wewnątrz grupka ludzi. Nie wyglądali na miłujących pokój, więc postanowiłem nie wchodzić im w drogę i z braku lepszego pomysłu ruszyłem na północ.

Chwilę potem stanąłem przed pierwszymi zabudowaniami wioski. Minąłem żebraków i zatrzymałem się przy studni by ugasić pragnienie. Z głębi dobył się cichy jęk. Coś lub ktoś siedział w studni. Tym kimś okazał się jakiś przestraszony biedaczyna. Zaproponowałem mu przyłączenie się i we dwóch ruszyliśmy do karczmy.

Po obfitym posiłku i przyjęciu kolejnych kilku rekrutów do drużyny, udaliśmy się do zarządcy Wyspy. Dowiedzieliśmy się, że skradziono mu naszyjnik i nikt nie ma prawa opuścić wyspy, dopóki zguba się nie znajdzie. Pożegnawszy Zarządcę udaliśmy się do zbrojowni by zakupić łuk, trzy komplety strzał, miecz i dwie tarcze. Spojrzawszy na mapę wiedziałem dokąd się udać. Na wschodzie wyspy rosły gęste lasy. Prawdopodobnie tam schronił się złodziej.

Idąc tam natknęliśmy się na polanę wśród drzew, a na niej na skrzyżowanie człowieka z żabą. Potwór od razu rzucił się na nas. Stanęliśmy więc w bezpiecznej odległości i zaczęliśmy strzelać z łuku. Po wyczerpaniu kołczanu przeszukaliśmy ciało i znaleźliśmy 10000 dukatów oraz skradziony naszyjnik. Po chwilowym odpoczynku udaliśmy się dalej na wschód. Na samym krańcu wyspy siedział czarownik, który za dobre słowo chciał właśnie 10000 dukatów.

Po wręczeniu dotacji zażądał jeszcze orła. Ale skąd wziąć orła?

Zostawiliśmy starucha i poszliśmy na północ. Znaleźliśmy tam jakieś zielsko (BALE OF DANDELIONS), które nasz mag zarekwirował do swej Kieszeni Rzeczy Magicznych. Wróciliśmy do Zarządcy, a ten w podzięce za naszyjnik dał nam wolną rękę w używaniu łodzi. Po opuszczeniu wioski udaliśmy się na południe w poszukiwaniu portu. Po drodze zakłóciły nam spokój zbiry, które napotkałem sam na początku. Okazało się, że zbiry męczyły jakąś panią. Niestety, ostał się po niej ino zewłok i naszyjnik.

Postanowiliśmy zbadać drugą wyspę – Wyspę Zacha. Okazała się ona pięknym miastem na wodzie. Po rekonesansie miałem rozrysowany plan ważniejszych budynków miasta. Udaliśmy się najpierw do sklepu odzieżowego, gdzie na wszelki wypadek kupiliśmy habity i futra. Łażąc po karczmach dowiedzieliśmy się, że w mieście panuje żałoba po porwaniu panny Zeldy i obrabowaniu miejskiej świątyni. W jednej z karczm gość zaprosił nas na uliczkę Czterech Wież o drugiej w nocy. Za słoną zapłatę 20000 dukatów wręczył nam relikwię, po czym zniknął. Odczekawszy do rana udaliśmy się do biblioteki.

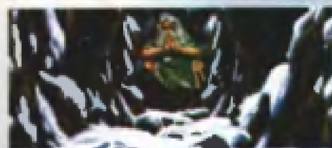
Przeszukując księgi odkryłem mapę wyspy Akeera. Ruszając na południe natrafiliśmy na zwierzyniec. Zachęcony przez sprzedawcę kupiłem orła, kaczkę i papugę. Po wyjściu wstąpiliśmy jeszcze do sklepu z bronią, gdzie zaoferowano nam najlepszą broń i zbroję. Już zmierzchało, więc postanowiliśmy się rozerwać. Niestety, przed wejściem do klubu „Blue Velvet" stał jakiś wrogo do nas nastawiony, pijany Wiking. Po pokonaniu miłośnika piwa droga do klubu stanęła otworem. Jednak nie dane było nam zabawić tam długo. Pijani strażnicy miejscy wrzucili nas dla hecy do więzienia. W celi było ciasno, poza tym kaczka głośno kwakała, więc przepchnąłem ją przez kraty. W podzięce za wolność kaczka powróciła z kluczem do drzwi.

Uwolnieni założyliśmy habity i ruszyliśmy po schodach na górę. O pierwszej w nocy pojawił się jakiś mag i zaprowadził nas do sali tortur. Odbywał się tam właśnie rytuał, więc skorzystałem z chwilowej nieuwagi jednego z mnichów i gwizdnąłem mu klucz. Po wyjściu na powierzchnię przypomniałem sobie o zakupach dla maga. Wybraliśmy wszystkie napoje i wywary, i udaliśmy się na spoczynek. W jednej z karczm podsłuchałem rozmowę dwóch tubylców. Idąc za ich radami zakupiliśmy 5 lin. Pozostało nam jeszcze odwiedzenie banku.

Po jego drugiej stronie znaleźliśmy prawdziwy skarb – 100000 dukatów. Tak wzbogaceni postanowiliśmy wrócić na łono natury – na wyspę Irvana. Coś zaciągnęło nas na zachodnie wybrzeże. Leżącej tam relikwii broniły dwa wojownicze głazy. Po uporaniu się z problemem przypomniałem sobie o orle. Ruszyliśmy na wschód. Czarownik oczekiwał nas tam w dalszym ciągu. Po wypuszczeniu orła ofiarował nam mapę wyspy Jona. Postanowiliśmy zbadać ten dziwny archipelag. Było tam mroźno i ślisko (przydały się futra i liny). Buszując po zakamarkach znaleźliśmy magiczny garnek, 5 kwiatków (EDELWEISSES), wspaniałego nosorożca, którego pozbawiliśmy rogu, żywy miecz, pięć dziwnych słupów i lewitującego szamana. Na słupach udało nam się ustawić jedynie relikwie. Mając tylko dwie niewiele mogliśmy zdziałać. Zaznaczyłem to miejsce na mapie i udaliśmy się do szamana.

Facet nie chciał z nami rozmawiać, więc mag przygotował w magicznym garnku napój Humbolg. Szaman tak się ożywił, że podarował nam mapę wyspy Thorma. Już mieliśmy opuścić lodowiec, gdy natrafiliśmy na dziwną wizję. Mag natychmiast przygotował napój Mildong i oczom naszym ukazała się kolejna relikwia. Za następny cel obraliśmy sobie wyspę Thorma. Założyłem tam zabrany z wyspy Irvana naszyjnik. Na wyspie było osiedle mieszkaniowe wśród drzew. Tubylcy okazali się gościnni, więc bez przeszkód mogliśmy zwiedzać wyspę. Na wschodzie znaleźliśmy kolejną relikwię i śpiącego (na stojąco) druida. Zatrąbiłem rogiem nosorożca by go obudzić. Facet chciał się przed nami popisać magią, lecz nie za bardzo mu wyszło i zmienił nam jedynie zwykłą tarczę na przeciwpożarową.

Na północy natknęliśmy się na martwą panią z kluczem na szyi. W drodze powrotnej zauważyłem dziwne drzewo. Mag polał je wywarem Jablou, wskutek czego drzewo przemówiło i podarowało nam drewniany naszyjnik. Odpocząwszy w chatce ruszyliśmy na wyspę Akeera. Błądząc w labiryncie znaleźliśmy cztery czaszki, kilkaset dukatów i tunel zalany wodą. Wyspa działała na nas przygnębiająco, więc postanowiliśmy wrócić na ło-



no cywilizacji. Na wyspie Zacha kupiliśmy pięć garniturów i udaliśmy się do „Blue Velvet". Mając na uwadze poprzednie niepowodzenia, założyliśmy garnitury, a jeden z nas drewniany naszyjnik.

W środku czekał na nas przyjaciel Olbara z jego tajną mapą. Odpocząwszy postanowiliśmy zwiedzić Urząd Miasta. Znaleźliśmy tam idola skradzionego ze świątyni. Jako uczciwi obywatele zwróciliśmy go właścicielom, a w zamian otrzymaliśmy księżycowy naszyjnik. Nie mając nic do roboty w mieście postanowiliśmy ponownie zbadać wyspę Akeera. Po przepłynięciu tunelu znaleźliśmy trzy szalki. Na pierwszych dwóch położyłem 3550 dukatów. Wracając zauważyłem, że opadła woda odsłaniając tajne przejście. Na wszelki wypadek założyłem księżycowy naszyjnik i ruszyliśmy zbadać nowo odkryte komnaty. Znaleźliśmy tam jeszcze dwie czaszki, a za iluzoryczną ścianą cele więzienne pilnowane przez jakiegoś degenerata. Otwierając cele kluczem rąbniętym mnichowi (zamek do wszystkich był na końcu korytarza)

BD – Bale of Dandelions
SO – Salamander Oil
SW – Spider's Web
DM – Dried Mistletoe
RB – Rat's Brain
GC – Gargoyle Claw
BM – Black Mushrooms
E – Edelweisses

HUMBOLG: 1 SO + 1 SW + 1 BM
JABLOU: 1 BD + 1 DM + 2 RB
MILDONG: 1 GC + 1 E
CLOPATOS: 1 SO + 1 GC + 1 RB + 1 DM
GHOSLAM: 1 DM + 1 SO + 1 RB
SCHLOUNZ: 1 SO + 1 DM + 2 GC
BULKAL: 1 SO + 1 GC
DZARINA: 1 RB + 1 SW + 1 GC + 2 SO
FLUKJL: 3 RB
OKLUM: 1 E + 1 DM
GAT: 1 BM + 3 SO
POTAILE: 1 SW + 1 RB
RHUMXY: 1 DM + 1 RB + 2 SO
ARBOOL: 1 E + 1 BD + 1 SO + 1 DM
KLOUNG: 1 GC + 1 DM + 1 RB + 1 SO + 1 SW

znaleźliśmy tam dwa tajne przejścia i niewidomą dziewczynę.

Zabrawszy ją ze sobą zaczęliśmy zwiedzać sekretne pomieszczenia. Znaleźliśmy tam jedynie trochę złota i żywy miecz chaosu. Po wydostaniu się z podziemi poszliśmy w głąb wyspy. Przeszukując zakamarki natknęliśmy się na dwóch magów i trochę złota. W samym sercu labiryntu znaleźliśmy sześć szalek, na których poukładałem czaszki. Wtedy otworzyły się drzwi i stanęliśmy oko w oko z potężnym wojownikiem. Po wyczerpującej walce staliśmy się właścicielami ostatniej relikwii.

Opuściliśmy niegościnną wyspę ruszając na wyspę Jona. Poukładałem tam na słupach pozostałe relikwie i tym samym zmaterializowałem maga Grimza, który okazał się być ojcem niewidomej. Zabrawszy go ze sobą udaliśmy się na wyspę Olbara. Z wyglądu przypominała wyspę Akeera. Już na progu powitał nas żywioł ognia. Grimz rzucił na nas ochronę przed ogniem i mogliśmy ruszać dalej. Penetrując labirynt natknęliśmy się na smoka, maga-szkieletora, rycerza chaosu, hydrę, syrenę, leczącą fontannę, kilka trolli, szkielety, od cholery pułapek



i niepotrzebnego tu nikomu złota. W ciemnym zaułku spotkaliśmy mnicha, który próbował wypowiedzieć jakieś zaklęcie, ale w końcu umilkł widząc, że nie chcemy mu zrobić krzywdy.

Idąc na północ stanęliśmy przed drzwiami z uchem. Nagle papuga powiedziała zasłyszane przed chwilą zaklęcie i drzwi stanęły otworem. Za drzwiami czekał ON – Shandar. Wiedziałem, że jeśli go nie pokonamy, będzie to koniec Świątyni Ishar. Rzuciłem się na to uosobienie zła i zadałem pierwszy cios. Gdy udało nam się pokonać demona zostaliśmy przeniesieni do rodzinnej wioski, gdzie... wino lało się do białego rana.

Grzegorz Sposób, Rafał Zawadzki

Dystrybutor: Mirage

a Cyrk nie przyjechał. Ludzie! Czas na Zelów!, PC



SILMARILS'92

1MB AMIGA
A1200
ATARI ST
PC: VGA, SB, GUS 3 3

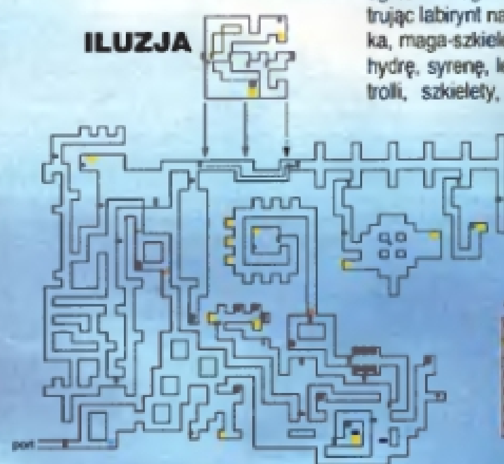
ROLE-PLAYING

80% 80% 90% Tel.

Thorm's Island



ILUZJA



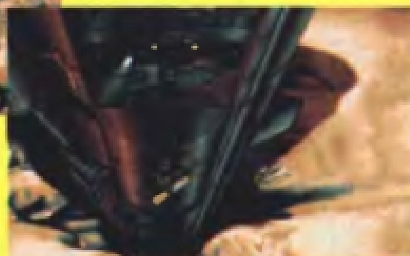
Akeer's Island

Legenda
- drzwi, schody, okna
- złoto
- miecze, strzały
- czaszki
- pułapki
- tajne przejścia
- dźwignie, klapki w podłodze

Olbar's Island

Legenda
- drzwi, schody
- złoto
- broń
- pułapki
- tajne przejścia
- dźwignie, klapki w podłodze





Dawno, dawno temu w odległej galaktyce była sobie planeta Perihelion. Mieszkali na niej zwykli, szarzy ludzie. Mieli za sobą gwałtowny rozwój cywilizacji, kilka wojen jądrowych, wyjałowienie globu, upadki miast. Teraz żyli we względnym spokoju pod silnym, lecz sprawiedliwym berłem cesarza.

Pewnego lata jednak zaczęło się dziać coś niepokojącego. Świat począł wariować. Do szpitali psychiatrycznych zaczęli trafiać pacjenci z psychozami o niespotykanych dotychczas objawach. W laboratoriach genetycznych powstawały niezwykłe ludzkie mutacje obdarzone niezwykłymi zdolnościami parapsychicznymi. Mówiono o zagładzie świata. Oto miał powstać nowy bóg – Nienarodzony.

Do rozwiązania tego problemu wyznaczono szóstkę niezwykłych, potężnych i silnych bohaterów, wyłonionych spośród wielu ras i mutacji, i rzucono ich na pastwę losu na bezludnym pustkowiu, jedynie z poleceniem uratowania świata. Wyruszyli, przeżyli mnóstwo przygód i wrócili. A oto jeden z uczestników wyprawy opowiada o jej przebiegu. Z góry przepraszamy za nikłą głębię psychologiczną widoczną w opowiadaniu, lecz nasz rozmówca należy do najemnych sił prewencyjnych Perihelionu, a więc, jak łatwo się domyślić, nie jest zbytnim erudytą.

CITY OF MIDLIGHT

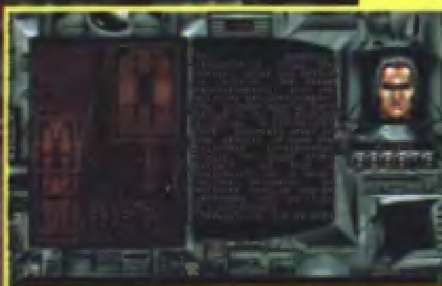
Stanęliśmy przed bramą miasta. Strażnicy nie mieli oporów przed otwarciem bramy. Włazimy, a tam nic – puste ulice, brud, smród i jakieś wrzeszczące baby. W całym mieście udało nam się znaleźć tylko dwoje ludzi (no, może niezupełnie ludzi) wyglądających na w miarę poinformowanych (pozycja A, B). Początkowo nie przejawiali ochoty do wyjawienia potrzebnych danych, ale po zastosowaniu metody łagodnej perswazji podali hasła dostępu do terminali Sieci Informacyjnej (NETCODE) – INDIGO, GLOBAL, PSYCHO. Pod tymi dwoma pierwszymi nie znaleźliśmy nic ciekawego. Dopiero pod PSYCHO szef wygrzebał raporty naukowe (pliki report1 i report2) – wygląda na to, że coś dziwnego dzieje się w laboratoriach.

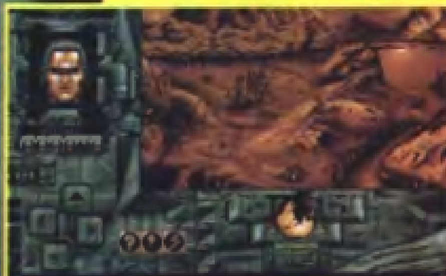
Jak już to przeczytaliśmy, to jeden z tych magików, co to nam go przydzielili pognał nas na południe miasta – „Mam przeczucie" mówi. No, niech mu i tak będzie. Faktycznie, napatoczyła się nam jakaś baba z dzieckiem (C). Gadamy do niej, a ona nic – niemota jakaś. Bachor płacze, wytrzymać nie można. Dopiero ten magik, szlachetny się znalazł, sięga i wyjmuje służbowy medalion Rex Helionu i daje go temu bachorowi – co on myśli, że to gryzak jakiś? Mały łapie i jest już cicho. A tu nagle jak nie tupnie! Myślałem, że mi łeb pęknie. Głos jakiś słychać i gada: ASYLUM, ASYLUM. Co to jest – pojęcia nie mam, mamuśka widocznie telepatką była. No ale dobra, idziemy dalej. Chodziliśmy właśnie po wschodniej dzielnicy (D), jak nas otoczyła grupka dziwnych kolesiów – zwykłe rzezimieszki, ale i kapłani między nimi byli – i już nas naparzać. Ale co tam, najemnikom byle chwast nie podskoczy – plamy na murach zostawiliśmy.

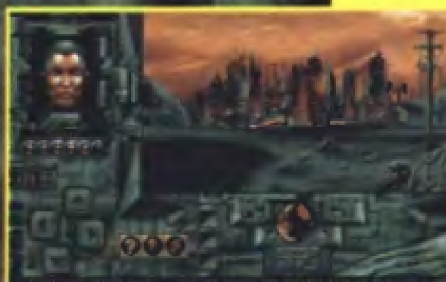
Przy jednym z nich szef znalazł jakiś dziwny klucz (ELECTRONICAL KEY) który otwierał drzwi do domu obok (E). Wchodzimy, a tam końcówka terminala. Magik podaje hasło ASYLUM i już mamy połączenie. O rany, Cesarz. Fajnie... Coś tam gadał i gadał, ja się na polityce nie znam. Dość, że jak już się wyłączył, szef powiedział, że mamy iść do kolonii w Strażnicy i znaleźć jakiegoś gościa, Miracha, który powie, co dalej. Ściągnął też z centrali (DOWNLOAD) przepustkę od Cesarza (PERMISSION). No dobra, idziemy.

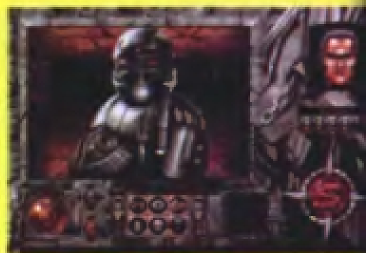
WATCHTOWER

W holu po lewej trafiliśmy na strażnika. Podał hasło (TUNNEL) do Sieci, do której też zaraz weszliśmy. Szef przesłał (UPLOAD) cesarską przepustkę do komputera i już mogliśmy iść dalej. Zaraz w holu trafiliśmy na szefa ochrony kolonii. Powiedział, gdzie można dowiedzieć się czegoś o tym facecie, co go szukamy i dał nam urządzenie do otwierania przejść (INTERRUPTOR). Poszliśmy na południe i trafiliśmy na żołnierza, który dał nam wykrywacz pułapek (PSI-DETECTOR), co to znajduje takie różne rzeczy, które oni tu zainstalowali w drogach awaryjnych. W korytarzu obok trafiliśmy jeszcze na taki superhełm, co to odbija pociski nawet kalibru 52 i to przy bezpośrednim trafieniu. Ta cholera, szef wziął go dla siebie.









Dalej na południe była komnata z drabinami. Najpierw poszliśmy zachodnią (A). Nic tam nie było, tylko para butów (F) i karabin (G) – znów nic nie dostałem. Przeszliśmy następną (B). Tutaj szef wetknął w ścianę tego INTERRUPTORA (H), co go dostaliśmy od ochroniarza i można było otworzyć drzwi. Za nimi (I) było coś, co Magik nazwał „elementem transmitującym stacjonarnego zestawu teleportacyjnego SZT005" (TRANSMITTER DETAIL). Wróciliśmy do sali z drabinami i poszliśmy następną. Jedne drzwi nie chciały się otwierać, a za drugimi była straż i właśnie zabierała jakieś elektroniczne duperele. Jak nas zobaczyli, to się wkurzyli i chcieli nawalić. Ale czy to my mięczaki? Została po nich tylko karta do drzwi (SECURITY CARD, C), która pasowała do tych drzwi, co się nie chciały otworzyć.

W sali za nimi (K) znaleźliśmy następną część teleportu (RESOURCE DETAIL) i nowy karabin. Znowu poszliśmy do tej sali z drabinami. Ja chcę wejść po następnej (D), a tu magik mnie szarpie i przejść nie daje. „Co jest", ja się go pytam, a ten bałwan wskazuje na jakieś pikające ustrojstwo i mówi, że to PSI-pułapka. No, niech mu będzie. Wschodnia drabina (E) okazała się przejezdna. Na środku długiego korytarza (J) zaświeciło na nas czerwone światełko, a jak stanęliśmy, to zmieniło barwę na zieloną i nic. No to idziem dalej. Za drzwiami była trzecia część teleportu (HOLOSCAN DEVICE). Wróciliśmy do głównej sali i poszliśmy na sam jej koniec. Tam była taka mała alkowa z dziurą na środku. Magik mówi, że to „standardowe stanowisko instalacyjne stacjonarnego modelu" itd. No to wyjmujemy te części i już chcę je składać, ale on mówi, że za głupi jestem. Phi! Jak chce, to niech sam montuje.

Najpierw wsadził RESOURCE DEVICE, potem TRANSMITTER, a na końcu HOLOSCAN. Faktycznie, zadziałało i gdzieś nas przerzuciło. Idziemy korytarzem, ja chcę skręcić, a ten Magik, ... jego mać, znowu mi nie pozwala i o pułapkach pieprzy. No dobra już, dobra. Jakoś przeszliśmy. Dalej (L) spotkaliśmy strażnika. Kurczę, ale go coś urządziło. Facet spanikowany, ledwie dycha i mówi, że jego ludzi napadło coś dziwnego. A co dziwnego może żyć w takiej dziurze? Muszę mu jednak przyznać rację – facet nie zmyślał. Nas też coś napadło (M). A bo to ja wiem co? Wampiry jakieś. Trudno z takim cholerstwem walczyć. Okazało się, że magik jest rzeczywiście coś wart. Za wampirami trafiliśmy na komputer (hasło MIRROR). Szef znalazł tam dane o tym facecie, co go mieliśmy znaleźć (plik Emigrant list). Nic tu po nas – wyniósł się z kolonii (zresztą

wcale mu się nie dziwię). My też wyszliśmy ze Strażnicy (co prawda nie obyło się bez kłopotów – znowu zaatakowały nas te wampiry (N) i jeszcze jakiś Demon. Ale przynajmniej przy wyjściu ten szef ochrony dał mi nową spluwę (Hurrra! Mam czym strzelać!)) i poszliśmy do Krypty Dusz.

SOULTOMB

Jakeśmy tu weszli, to się okazało, że z tego pokoju co do niego żeśmy wleźli, nie można nigdzie wyjść. Na dodatek jeszcze zaatakowały nas jakieś mutanty. Żeśwa ich pobili. Potem napadło nas jeszcze ich więcej i nas związali. Tłu, wstyd to dla takiego najemnika jak ja. Jak się obudziłem, to obok nas stała jakaś babka. Powiedziała, że mamy spotkać się z jakimś (czy jakąś) Corral – podobno tu rządzi. Dał nam (A) taką specjalną kartę do terminala, którą użyliśmy piętro wyżej (B). Potem, jak już Corral się nagadał, pojawiła się znowu ta babka. Nazywała się PearBlood, była córką Miracha i miała nas do niego zaprowadzić. Poszliśmy za nią do następnego korytarza.

W trzech mijanych pomieszczeniach znaleźliśmy trochę sprzętu: świder (Mine Driller, C), bandaże i gotówkę (D), topór, granaty do granatnika i jakąś baterię kodową czy coś takiego (EMPTY CODE BATTERY, E). Na końcu, za drzwiami (F), zaatakowały nas znowu jakieś cosie (ale już nie mutanci, tylko jakieś dziwne psopodobne stworzenia) i nareszcie znaleźliśmy Miracha. Szef wysunął się przed szereg i gada, że mamy do niego interes, że przysyła nas Cesarz i takie tam. A ten facet nic – mówi, że to co nas zaatakowało porwało wcześniej jego wnuka i że będzie z nami rozmawiał, jak mu tego bachora przyprowadzimy. Dał nam jeszcze tylko kartę do drzwi (AREA GATE CARD) i cześć. No nic, jak trzeba to możemy zamienić się i w oddział do walki z kidnappingiem. Poszliśmy więc do windy na niższy poziom.

Po drodze przypałętała się jeszcze jego córka i dała Magowi jakiś kryształ (ARTIFICAL CRYSTAL). Zjechaliśmy dwiema windami na dół. Od razu, na pierwszych drzwiach (G) przydała się ta karta od Miracha. Dalej, chodząc po korytarzach znaleźliśmy topór (H), klucz (COMPOSITE KEY PLUG), paczkę z materiałami wybuchowymi (DEMOLITION PACK), granaty i filtry przeciwpyłowe (DUST FILTERS). Wietrzę jakieś kłopoty – jest ich co prawda tylko pięć, a nas sześciu chłopa (wszystko w I). Dalej natrafiliśmy na śluzę (J) – żeby przez nią przejść trzeba było najpierw zamknąć drzwi wejściowe, a dopiero potem otworzyć wyjściowe. Za śluzą było pomieszczenie z meblem (K), i kiedy się włożyło w niego kryształ, to pojawiała się projekcja. Widać było kapłana, który coś tam mówił i kończy to słowami „I am what I am" – o co chodzi – nie wiem, niech mądrzejsi myślą, ja tu tylko strzelam. Potem zjechaliśmy jeszcze niżej i trafiliśmy do komnaty, w której był helm (L) i wnęki z ładowarkami (M). Naładowaliśmy w nich baterię kodową według takiej kolejności, jaką podał ten kapłan. Wróciliśmy na górę i poszliśmy na południe (N), gdzie było urządzenie, które z baterii kodowej i klucza-wtyczki (COMPOSITE KEY PLUG) zrobiło nowy klucz.

Na zachodzie, po otwarciu drzwi (O) znaleźliśmy miejsce, gdzie pasował ten wcześniej zrobiony klucz. Dalej, po otwarciu drzwi po obu stronach korytarza (R) można było otworzyć drzwi na środku. Dalej była jakaś brama – bardzo gruba i pewnie bardzo wytrzymała, i mur (S). No kurde, ja se myślę, co tera? Przeca nigdzie w okolicy nie było już żadnych drzwi, a my musieliśmy znaleźć tego dzieciaka. Ale nasz szef ma głowę nie od parady. Zrobił w murze dziurę świdrem, w to wsadził materiały wybuchowe i krzyczy coby spadać. No to spadamy. Uciekliśmy za te bardzo grube i bardzo mocne drzwi i czekamy. A tu jak nie rypnie! Chyba cały Perihelion się zatrząsł! Ale przynajmniej dziura w murze jak się patrzy.



PERIHELION

Mamy już iść dalej, ale Magik mówi, że tam promieniowanie, jakiś pył i w ogóle. No to zakładamy te nasze maski przeciwpyłowe i idziemy. Ale, ale! Jednej przecież nadal brakuje! No cóż trzeba będzie się często zmieniać. Na szczęście brakującą maskę znaleźliśmy dość szybko (T), był tam też kombinezon górniczy. Wcześniej jeszcze (U) znaleźliśmy granatnik. Poszliśmy dalej. Ech, znowu walka z tymi przerośniętymi kundlami (W) – ale, jak wiadomo, nikt najemnemu nie podskoczy. Jakeśmy ich rozsmarowali po ścianach, to se myśle – pewnie już niedaleko do tego dzieciaka. I rzeczywiście znaleźliśmy go prawie od razu (Y), wracając zabraliśmy jeszcze broń (X) i wróciliśmy do Miracha – może w końcu stary zmięknie. Faktycznie, okazał się wielce pomocny. Powiedział, że to, czego szukamy (jakiś tam GUARDIAN) jest w forcie Lorda Daletha, Fort Nightfall. A więc już wiedzieliśmy, gdzie szukać tego ustrojstwa.

Nie pozostało nam nic innego, jak tylko opuścić kopalnie. Już prawie jesteśmy przy wyjściu, a tu nagle napada na nas ten (a może jednak ta?) Corral – odbiło mu czy co? Magik mówi, że to Nienarodzony jest coraz silniejszy i opanowuje umysły ludzi (a nawet, jak u Corral, mutantów), i że musimy się spieszyć. Walkę oczywiście wygraliśmy – gdyby nie to nie opowiadałbym przecież tej historii. Pear Blood wyprowadziła nas na zewnątrz. (I całe szczęście – jeszcze tylko jedna lokacja i skończyłby się alfabet, żeby je oznaczać – przyp. red.)

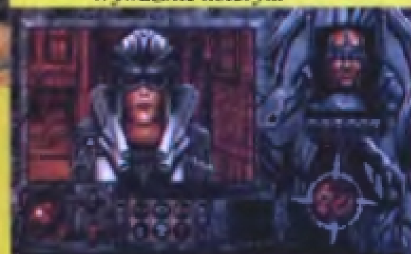
FORT NIGHTFALL

Ledwie weszliśmy do tej ponurej budowli przesiąkłej krwią niewinnie pomordowanych bojowników o wolność i demokrację oraz zrzucenie z karków jarzma imperialistycznego ustroju państwa, na którego czele stoi miłościwie nam panujący Cesarz, a już nas zaatakowały miejscowe robale. No cóż, trzeba im to przyznać – nieźli byli. Byli. Ostał się po nich jeno COMMANDINGN HALL KEY. Dalej, w zachodnim korytarzu znaleźliśmy wnęki z bronią (A,B). Żeby się do nich dostać należało stanąć na płycie po przeciwnej stronie korytarza niż była wnęka. Całe szczęście, że znaleźliśmy tę broń, bo zaraz, kilka kroków dalej spotkaliśmy nowy oddział strażników (C). Po nich dla odmiany pozostał AUDIOCODE CARD.

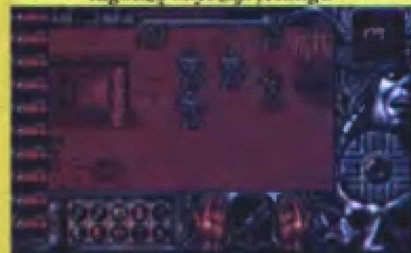
Wróciliśmy w okolice wejścia do fortu i w pobliskim terminalu (hasło MURDER), w pliku security.update znaleźliśmy właściwy kod. Właściwy do czego? – zapyta uważny słuchacz, i będzie miał stuprocentową rację. Otóż, otwierając drzwi (D) COMMANDING HALL KEY doszliśmy do urządzenia (E) zapisującego karty dźwiękowe. Tutaj użyliśmy zdobytą AUDIO CARD i podaliśmy poznany kod. Z kartą wróciliśmy na południe, gdzie można było otworzyć odpowiednie drzwi (F). Zaraz za nimi (G) nasza drużyna natknęła



Wyważone kolory...



łagodzą obyczaje, Amiga



się na trzech magów – ach, co to była za bitwa!

Ze zdobytym kluczem (CHAMBER KEY) udaliśmy się na północ, do prywatnych apartamentów Lorda Daletha (H). Nie był on zbyt rozmownym człowiekiem – należało użyć w stosunku do niego fizycznego przymusu, aby udostępnił nam klucz do laboratorium (I), skąd wzięliśmy próbnik genetyczny (DNA SAMPLER) i wróciliśmy do śp. władcy Nightfall z którego szacownych zwłok pobraliśmy odrobinę kwasu dezoksyrybonukleinowego. Kiedy już chcieliśmy stamtąd wychodzić w drzwiach pojawił się Lord Daleth we własnej osobie (no, może był trochę bledszy) – należało go załatwić po raz drugi i, mam nadzieję, ostatni – był to najwyraźniejszy jak do tej pory znak siły Nienarodzonego. Teraz już tylko szybki marsz na południe, otwarcie drzwi (J) próbnikiem, i dostaliśmy w swoje ręce GUARDIANA!

NEON TOWER

Na początku wydawało się, że jesteśmy w takiej samej sytuacji jak w Krypcie Dusz – pusta komnata, z której nie można wyjść. Na szczęście pojawiła się kobieta, która nas stamtąd wyprowadziła. Trafiliśmy do kolejnego zamkniętego pomieszczenia. Po kolejnej próbie wydostania się z niego zostaliśmy zaatakowani przez strażników – biedni chłopcy. Trafiliśmy do długiego korytarza z drzwiami. Komnaty, które znaleźliśmy za dwojgiem z nich były puste, a w innych dwóch (A, B) znaleźliśmy broń. Kiedy przeszliśmy przez piąte drzwi, weszliśmy do ostatniej komnaty (C). Patrzę, a tam leży jakiś facet i wygląda na rannego. Magik był cały rozradowany, mówi że znaleźliśmy rannego Archona Darleya, też magika (czy jak to się fachowo nazywa – mediatora). Szef z nim zagadał. Ten mediator powiedział, że musimy iść do Sanktuarium, i że tam znajdziemy następnego mediatora, Archona Montereya, który nam powie co i jak. Ale żeby dostać się do niego trzeba mieć klucz z odciskiem dłoni Darley'a. No to poszliśmy ich poszukać.

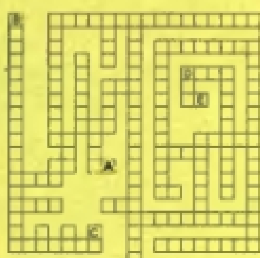
Najpierw znowu wleźliśmy do sali prawie bez wyjścia – była tam jedna drabina, ale Magik mówił, że tam jeszcze nie idziemy. Ale jak tam nie to gdzie? Na to on prowadzi nas do ściany i mówi, żeby przez nią przełazić. Jak słowo daję – zgłupiał. No ale ja tu jestem tylko szeregowiec, to idę. Faktycznie – to nie była ściana, tylko złudzenie. Zjechaliśmy windą. Zaraz potem nas zaatakowały trupy z tą kobietą, co nas wyprowadziła z sali na czele – kolejni biedni chłopcy (i dziewczyna). Wzięliśmy od nich broń i klucz do Sanktuarium (SANCTUM CARDKEY) i poszliśmy dalej w komnatę. Zabraliśmy stamtąd jeszcze ten klucz na odciski (PALMPRINT, F), talizman (TALISMAN OF DREAMS), pierścienie mocy (takie same jak na górze) i jeszcze inną broń (E) i wróciliśmy do Darley'a. Ten go zaszyfrował i powiedział jak dojść do Sanktuarium. No to poszliśmy – najpierw przez tę drabinę, co to Magik najpierw nie pozwalał a potem przez taki mały labirynt. Szef otworzył drzwi do Sanktuarium (G) kluczem i weszliśmy.

Doszliśmy do plątaniny kwadratowych korytarzy. Magik znalazł miejsce, gdzie używało się PALMPRINTA (H) i można już było otworzyć drzwi, za którymi siedział ten następny mediator (I). Weszliśmy tam, a tu na nas wylatuje jakiś zdegenerowany anioł. No to my go... Kolejny biedny chłopiec – już przedostatni w tym opowiadaniu. Nareszcie można było pogadać z tym facetem. Niestety – niewiele powiedział. Usłyszeliśmy tylko, że Nienarodzony ma się pojawić na zachodnim zboczu wulkanu Mount Torch – też wybrał miejsce. Na koniec Monterey przeteleportował nas do wyjścia. No to żeśmy poszli na ten wulkan i to ustrojstwo, co to się tyle nabiegaliśmy, żeby je zdobyć – GUARDIAN, przeniosło nas do fortecy Nienarodzonego. Kolejny i ostatni już biedny chłopiec. A jak go załatwiliśmy, to zlecieli się ci wszyscy dziennikarze z Sieci Informacyjnych i zaczęli nas wypytywać co i jak i teraz siedzę tu jak głupi i opowiadam tę całą historyjkę i pytam się: czy my zrobiliśmy naprawdę coś takiego wielkiego? Bo już sam nie wiem.

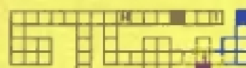
PooH

P.S. Podstawowe komendy w sieciach informacyjnych to:

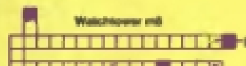
login + hasło/logout – wejście do odpowiedniej sieciowej bazy danych
dir – wyświetlenie jej zawartości
read – przeczytanie pliku
download – pobranie pliku
upload – przesłanie pliku do bazy danych
talk – rozmowa ze spotkaną osobą
ask – pytanie np. o hasło dostępu do sieci (NETCODE)
exit – wyjście z terminala

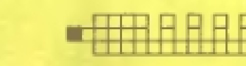


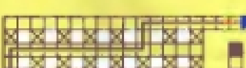


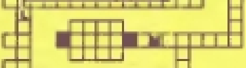






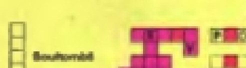


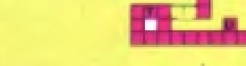






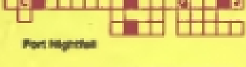




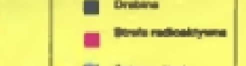


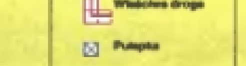
















PSYGNOSIS'94
1MB AMIGA
5
ROLE-PLAYING
85% Grafika 80% Dźwięk 85% Muzyka
Cena w tym zawiera VAT



NAUGHTY ONES

Nastał pogodny ranek. Promienie słońca wdzierały się do domu stojącego na wzgórzu. Miejscowość, w której znajdowała się chatka była nieduża. Czerwcowe słońce wpadało do pokoju dwóch braci przez wschodnie okno.

Jak nietrudno się domyślić, w ciągu pół godziny cztery ściany zamieniły się w piekarnik. John i Jim szybko wstali z łóżek, potem zaś odwalili klasyczną toaletę, szybko zjedli śniadanie i poszli polną drogą w stronę wiejskiej szkółki.

Nie był to jednak zwykły dzień, taki dzień zdarza się osiem razy w ciągu ośmiu lat, a dla niektórych nawet więcej. Nietrudno zgadnąć, iż był to dzień zakończenia szkoły, rozdania świadectw i...

Niestety, w drodze do szkoły pogoda z sekundy na sekundę psuła się. Niebo zaszło czarnymi chmurami, ptaki przestały śpiewać, cała przyroda zamarła w oczekiwaniu na promień słońca. Nic jednak nie wskazywało na jakiekolwiek zmiany. Nagle oślepiające światło błysnęło z nieba, nie było to jednak słońce, poza tym oświetlało tylko Johna i Jima. Zaraz potem ogromna siła zaczęła unosić braci w górę świetlnego tunelu. Chłopcy nie polecieli jednak do nieba czy też do UFO. Znaleźli się w nierzeczywistym świecie, skąd mają nadzieję wydobyć się za pomocą twojej zręczności, ale cóż, jak mawiają starzy górale „nadzieja matką głupich".

Tak oto zaczyna się nowy produkt firmy INTERACTIVISION, gra NAUGHTY ONES, co można przetłumaczyć jako PSOTNICY. Program ten zaliczyć należy do klasycznyczch zręcznościówek z szybką akcją, ładną grafiką i elementami labiryntu. Celem twojej podróży będzie doprowadzenie jednego z braci do wyjścia z surrealistycznej krainy. Musisz się przygotować na przejście pięciu rożnych światów: budowy, starego domu, cukierni, krainy ognia i piramidy.

W twych zmaganiach przeszkadzać ci będą przeróżne postacie jak np. mumie, stare zegary, zapałki i kanistry, roboty, mięsożerne nietoperze. Na każdą z takich postaci musisz znaleźć sposób. Poza dobrymi pomysłami potrzebować będziesz także broni i bonusów:

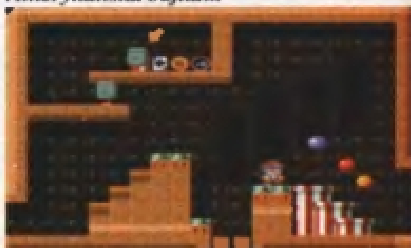
– plusik to zabójcze strzelanie
– serduszko to dodatkowe życie
– kropla odparowuje wodę
– kółko daje niewidzialność
– błyskawica daje piorunujące strzelanie w poziomie
– strzałka przyspiesza chodzenie
– klucz otworzy drzwi do następnej planszy
– znak zapytania da ci jeden z powyższych bonusów.

Poza namacalnymi bonusami znajdziesz także bonus levele, gdzie wykażesz się swoją zręcznością przy zbieraniu super dochodowych rzeczy.

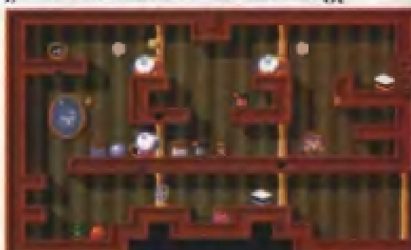
GI200

INTERACTIVISION'93
1MB AMIGA
AMIGA 1200
CD-32
1 1
ZRĘCZNOŚCIOWA
80% 80% 90%
Cena w tys. zawiera VAT

Amerykańska bajka...



„O dwóch takich co ukradli Amigę"



MENTOR





MENTOR jest jedną z pierwszych polskich gier przygodowych na Amigę, o których można powiedzieć, że są napisane przez ambitnych ludzi. Z ogromną przyjemnością możemy już teraz, przedpremierowo, napisać o produkcie, który ukaże się w październiku.

Jak każda pionierska konstrukcja, gra nie jest pozbawiona pewnych wad, dotyczących głównie metod znajdywania i wykorzystywania przedmiotów. Niektóre z nich są rozpoznawane jedynie podczas używania, inne tylko w trybie przeglądania. Co prawda nie przeszkadza to w samym używaniu przedmiotów, ale gdy musisz znaleźć na ekranie element niezbędny do kontynuowania gry – pojawia się problem.

Startujesz przed frontonem swej wstrętnej rodzinnej kamienicy. Drogę ku wolności blokuje mamuśka, nerwowo domagająca się spełnienia synowskiego obowiązku – wytrzepania dywanu. Chcąc nie chcąc wyruszasz na poszukiwania przyrządu niezbędnego do przeprowadzenia tej operacji – trzepaczki. Łysy podpierający mur wydaje się mieć pewne informacje na ten temat...

ciąg dalszy na str. 31



TOYOTA CELICA GT RALLY

Ram tam tam, to płyną łzy. To po Celyny Tajocie wspomnienie drży..., Amiga

Gra ta reprezentuje najsłabiej chyba do tej pory wykorzystaną grupę wyścigów – rajdy terenowe. Jeździsz tu specjalnie przystosowanym do tego rodzaju tras modelem Toyoty. O kierunku każdego zakrętu zostaniesz uprzedzony przez towarzyszącego ci pilota (zanim zobaczyłem tę grę, rola pilotów w samochodach terenowych była dla mnie niejasna – zwykle traktowałem ich jako zbędny balast i dodatek do kierowcy). O tym, w jakiej odległości od zakrętu ma być wygłoszony komentarz pilota oraz jak ma on brzmieć (niestety ograniczeni jesteśmy do możliwości podanych przez komputer – nie możemy dołączać własnych zsamplowanych dźwięków) decydujemy sami posługując się edytorem trasy. Przy jego pomocy możemy także ustalać położenie takich elementów trasy jak budynki, drzewa itp. oraz zmieniać sam jej przebieg.

Grafika nie jest oszałamiająca, dźwięk też nie rzuca na kolana. Początkujący gracz może mieć problemy z opanowaniem techniki jazdy, która różni się nieco od tej znanej np. z JAGUARA, jednak można się do niej przyzwyczaić.

PooH



JAGUAR XJ 220



Gdy pojawił się na rynku, okrzyknięto go głównym konkurentem serii LOTUSÓW. Rzeczywiście, jeżeli ich nie przewyższa, to przynajmniej im dorównuje. Posiada doskonałą grafikę oraz chyba najszerszy wachlarz możliwych podkładów muzycznych. Odznacze się także dużą dynamiką jazdy, którą podkreślają dobrze animowane elementy tła i pobocza – umykające spod kół pachołki robót drogowych oraz latarnie migające przy wchodzeniu w zakręty robią naprawdę niezłe wrażenie. Wprowadzono tu także element strategii finansowej – samochód podczas wyścigów ulega stopniowemu zużyciu, należy kupować do niego części zamienne, aby zaś zdobyć na nie pieniądze trzeba dokonywać trafnych wyborów między dostępnymi trasami wyścigów (chodzi o zróżnicowane ceny biletów lotniczych do danych miejsc) oraz oczywiście wyścigi te wygrywać.

W JAGUARZE gracz nie występuje w swoim własnym imieniu lecz reprezentuje swą stajnię wyścigową (prowadzony jest jednak ranking zarówno drużynowy jak i indywidualny). Wyścigi organizowane są na całym świecie, każda sesja składa się z trzech rajdów w danym państwie. Po jej zakończeniu otwiera się przed nami możliwość wyboru kolejnego kraju po czym płacimy za przelot i już jesteśmy w miejscu przeznaczenia. Przed rozpoczęciem gry mamy do dyspozycji edytor tras, w którym oprócz zmiany przebiegu toru możemy także decydować o rodzaju reklam znajdujących się na poboczu czy też o obecności nad torem sterowca stale wyświetlającego nasze hasła propagandowe.

PooH

LOTUS 3







Niewątpliwie najsłynniejsza seria wyścigowa. Kolejne jej części przez długi czas okupywały pierwsze miejsca list przebojów. Dlaczego tak się działo? Otóż, LOTUSY były swoistym przełomem wśród gier sportowych. O ile LOTUS nie był jeszcze produktem rzucającym na kolana, o tyle jego następca ustanowił nowy standard wśród tego rodzaju gier. Oferował on bardzo starannie dopracowaną grafikę, dobre efekty dźwiękowe, możliwość wyboru samochodu, szeroką paletę krajobrazów, na tle których odbywał się wyścig. Nic więc dziwnego, że prawie natychmiast trafił na pierwsze miejsca list przebojów.

Przez pewien czas nic nie mogło zagrozić jego pozycji, aż do momentu, gdy pojawił się następca, LOTUS 3 – THE ULTIMATE CHALLENGE. W grze tej programiści umieścili wszystkie elementy stanowiące o powodzeniu poprzednika oraz dodali kilka nowych. Dołożono możliwość wyboru podkładu muzycznego, rozbudowano opcje gry (jazda na czas lub według zajmowanych pozycji, stopień trudności), dodano także edytor tras. Nie przypomina on jednak edytora używanego najczęściej w wyścigach, w którym kreślimy tor segment po segmencie. W LOTUSIE podajemy jedynie procentowe wartości określające kształt toru (ilość wzniesień, zakrętów itp.), resztę robi już komputer. Ciekawostką jest także umieszczona w LOTUSIE 2 dodatkowa gra umieszczona w programie, a wywoływana przez podanie w rubryce PASSWORD słowa DUX. Ostatnio cała seria została odkurzona i jest oferowana posiadaczom Amig w wersji instalacyjnej na twardy dysk jako THE LOTUS TRILOGY.

PooH

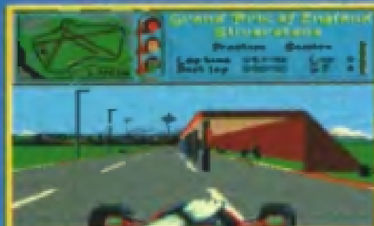


VROOM

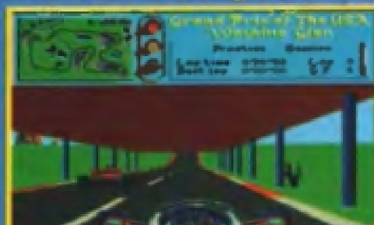


Jak świat światem a gry grami, w wyścigach samochodowych zawsze chodziło o oddanie realiów jazdy. Jeśli mowa o wyścigach samochodów Formuły 1 naczelnym celem stawianym przed programistami jest stworzenie efektu jazdy niezwykle szybkiej i dynamicznej. Samochód rajdowy musi natychmiast reagować na ruchy kierownicy, mieć widoczne nie tylko na wykresach ale i podczas wyścigu przyspieszenie. Założenia takie spełnia właśnie VROOM. Podczas grania w niego czujemy się naprawdę jak na prawdziwym torze. Początkowo wrażliwość samochodu na stery może nieco przeszkadzać, ale po pewnym czasie nie można sobie wyobrazić innego stylu jazdy.

Ciekawostką jest to, iż komputer pomaga w pewnym stopniu graczowi w czasie wyścigu. Co prawda pomoc ta ogranicza się jedynie do częściowego przekręcania kierownicy w kierunku, w którym znajdować się będzie kolejny zakręt, ale dobre i to. Aby dobrze grać we VROOM należy poświęcić dość dużo czasu na trening. Jeżeli jednak początkowy okres gry, w którym co chwila lądował będziesz na



Brum brum brum, Amiga



drzewie nie zniechęci cię, to będziesz mógł w końcu dojść do perfekcji.

Pozdrawiam kolegów amatorów–dziennikarzy, którzy nie wiedzieli niestety, że VROOM jest nazwą handlową gry F1, występującą tylko na rynku francuskim oraz w wersji na Amigę (konsultacja: Anne Macario, rzecznik prasowy firmy DOMARK).

PooH

INDYCAR RACING



Jest to gra najbardziej rozbudowana ze wszystkich opisywanych. Akcja toczy się podczas wyścigów samochodów typu Indy Car, w tym także podczas największego z nich – pięćsetmilowego rajdu w Indianapolis.



INDYCAR RACING można nazwać wersją „deluxe" opisywanej już (i to dwukrotnie!) na łamach SS gry INDIANAPOLIS 500 (SS'1 i SS'14). Różnią się one tylko jednym „małym" szczegółem – opracowaniem graficznym, różnorodnością wybieranych torów oraz mnogością zmian dokonywanych przy naszym bolidzie. Można zmienić: przede wszystkim rodzaj opon (wybór uzależniamy od rodzaju trasy – tor lub ulica), nacisk na poszczególne koła, ilość zabieranego paliwa oraz ustalić przełożenia w skrzyni biegów. Możliwa jest też regulacja wielu innych parametrów, jak np. nachylenie spoilerów, ciśnienie w oponach, kąt nachylenia kół względem podłoża itp., ale są one mniej istotne. Jest za to bardzo przydatna opcja zmiany przełożenia skrzyni biegów. Może się ona bardzo przydać, np. gdy tor będzie kręty i będziesz musiał często hamować bądź przyspieszać, zmniejsz przełożenia, a będziesz szybciej osiągał wysokie prędkości. Dodatkowo, w jeździe pojedynczej, na każdym z dostępnych torów masz do przejechania cykl treningów, a mianowicie praktykę (PRACTICE), jazdę kwalifikacyjną (QUALIFY), rozgrzewkę (WARMUP), i rajd (RACE). Na każdym z poszczególnych treningów możesz jechać tylko raz. Na koniec możesz porwać się na udział w mistrzostwach (CHAMPIONSHIP SEASON).

Jazda na poszczególnych trasach jest bardzo przekonywująca, musisz choć trochę uważać na to, co dzieje się dookoła. Samochód potrafi np. wyrwać się spod kontroli, wpaść w poślizg i uderzyć w bandę. W czasie jazdy możesz też przytrzeć opony, a nawet urwać koło. Zderzenia czołowe z innymi bolidami lub bandą powodują dużą stratę czasu.

W trakcie rajdu możesz zjechać do pit-stopu aby zmienić opony, dotankować paliwo lub wymienić uszkodzony spoiler. Z pit-stopu można także skorzystać, gdy chcesz wyprzedzić niesfornych przeciwników.

Po przejechaniu trasy lub rozbiciu się masz możliwość obejrzenie swojego przejazdu lub jazdy innych zawodników (REPLAY). Do wyboru jest kilka kamer umieszczonych nad przednim lub tylnym kołem, nad lub za samochodem itp.

Ogólnie gra reprezentuje bardzo wysoki poziom, do tego ma świetną grafikę i muzykę. Jedynym problemem są wymagania sprzętowe. Czasami nie wystarcza nawet 4 MB i niektóre trasy nie wgrywają się. Na szczęście jest na to rada: zmniejszyć ilość detali.

Warto jeszcze zauważyć różnice pomiędzy Formułą 1, a IndyCar. Po pierwsze: bolid IndyCar jest o 400 funtów cięższy od swojego rywala, po drugie Formuła 1 jeździ na różnorodnych mieszankach paliwa, podczas gdy IndyCar porusza się wyłącznie na metanolu. Po trzecie, samochody wyścigowe Indy muszą wytrzymać znacznie groźniejsze kraksy niż europejskiej Formuły, zaś normy bezpieczeństwa zostały narzucone przez CART (organizacja zarządzanie wyścigami formuły IndyCar). Czwartą i chyba nie ostatnią różnicą jest to, iż bolidy FORMUŁY 1 zmagają się tylko na specjalnie wybudowanych do tego celu torach (wyjątkiem Monte Carlo), zaś IndyCar ścigać się mogą na wszelkiego rodzaju torach, nawet specjalnie przygotowanych ulicach.

G1200 & Pastor

Dystrybutor: IPS Computer Group

NAZWA	LOTUS III	JAGUAR	VROOM	CELICA	INDY
GRAFIKA	7	8	6	5	9
DŹWIĘK	6	8	5	3	8
WYBÓR SAMOCHODU	6	0	0	0	7
WYBÓR TRAS	4	5	5	1	6
PŁYNNOŚĆ JAZDY	7	6	6	6	8
DYNAMIKA JAZDY	8	9	10	7	8
EDYCJA TRAS	6	9	0	6	0
STEROWANIE	8	7	6	4	7
MIODNOŚĆ	10	9	8	6	9
SUMA	64	63	46	40	61



Nie tak dawno temu grupa wojskowych próbowała narzucić Ziemi swą władzę (ARMOUR GEDDON). Ich głównym atutem był olbrzymi laser umieszczony na orbicie Ziemi. Na szczęście znalazł się śmiałek, który zniszczył linie energetyczne zasilające tę broń, która bez dopływu energii stała się dryfującym kosmicznym wrakiem.

Ale szaleńców nigdy nie brakowało. Pewna grupa ludzi ma zamiar uruchomić ten relikt przeszłości, aby znów szantażować Ziemię. W tym celu zaszyli się gdzieś w górach i tam knują niecne plany. Zbudowali kilka fabryk produkujących elementy potrzebne do budowy olbrzymiego generatora, który ma zasilać laser. Twoje zadanie to udaremnienie tych nikczemnych planów przez przejęcie lub zniszczenie zakładów zbrojeniowych oraz kopalni minerałów niezbędnych do produkcji oraz siedziby wrogiego dowództwa.

OPCJE GRY

Główny ekran gry to cztery opcje pozwalające sterować przebiegiem gry oraz sześć ikonek symbolizujących pojazdy włączone do akcji.

Na początku gry wybierz opcję CONFIG. Możesz ustawić cztery różne poziomy trudności, rodzaj sterowania (z klawiatury, myszą lub joystickiem), załadować uprzednio nagrany stan gry, wybrać wariant dla jednego/dwóch graczy oraz wyjść z gry.

OPCJA TACTIC

To ekran umożliwiający planowanie strategiczne. Do dyspozycji masz mapę terenu z zaznaczonymi na niej własnymi fabrykami, kopalniami oraz pojazdami.

RESOURCE – sterowanie produkcją. Za pomocą myszki skieruj strzałkę na symbol kopalni. Po kliknięciu otworzy się okienko informujące o aktualnych zasobach minerałów. Jeżeli przytrzymasz lewy klawisz i przesuniesz kursor na symbol fabryki, to surowce zostaną tam przesłane. Teraz kliknij na kopalnię, aby nakazać produkcję potrzebnych ci broni.

MISSION – rapoty podawane przez wywiad oraz zadania jakie stoją do wykonania.

R&D – badania nad nowymi rodzajami broni. Nie wszystkie bronie są od razu dostępne, niektóre trzeba dopiero wynaleźć. Ich ilość zależy od stopnia trudności. W tym menu możesz przydzielić naukowców do zespołów badających nowe bronie.

OPS – wyjście z opcji TACTIC.

OPCJA EQUIP

Zostajesz przeniesiony do podziemnej bazy, gdzie możesz wyposażyć i wysłać do boju różne pojazdy, jeżeli są oczywiście dostępne:

HEAVY TANK – ciężki czołg, mało zwrotny i powolny, ale o średniej ładowności i odporny na trafienia, średni zasięg działania, masa 42200 kg, szybkość maksymalna 48 km/h mierzona na drodze.

LIGHT TANK – lekki czołg, zwrotniejszy i szybszy niż poprzedni, ale mniej odporny na trafienia, identyczna ładowność, średni zasięg działania, masa 24960 kg, szybkość maksymalna 68 km/h.

MDP – ruchoma wyrzutnia rakiet przeciwlotniczych (mini missile), dość zwrotna, średnia ładowność, odporność pancerza i zasięg działania, masa 2460 kg, szybkość maksymalna 75 km/h.

RTV – ciężarówka przeznaczona do przewozu materiałów ale nie tylko, nieuzbrojona, mała odporność pancerza, średni zasięg działania i ładowność, masa 1600 kg, szybkość maksymalna 61 km/h.

HOVERCRAFT – poduszkowiec, porusza się po każdym terenie z wyjątkiem gór, duża bezwładność przy skrętach, dość dobry pancerz, średni zasięg działania i ładowność, masa 4970 kg, szybkość maksymalna nie zależy od terenu i wynosi 91 km/h.

BOMBER – bombowiec, mało zwrotny, duża bezwładność podczas pilotażu, trudny w prowadzeniu, dość słaby pancerz, duży zasięg, masa 25000 kg, bardzo duża ładowność, szybkość maksymalna w locie poziomym ok. 310 km/h.

FIGHTER – myśliwiec, bardzo zwrotny, łatwy pilotaż, dość słaby pancerz i ładowność, bardzo duży zasięg, masa 4500 kg, szybkość maksymalna ok. 600 km/h.

HELICOPTER – śmigłowiec, bardzo zwrotny, zachowuje wszystkie cechy konwencjonalnego helikoptera, dość słaby pancerz, duży zasięg działania, masa 3255 kg, szybkość maksymalna ok. 250 km/h.

AIRSHIP – sterowiec, mało zwrotny, łatwy w pilotażu, zachowuje pewne cechy śmigłowca, słaby pancerz, mały zasięg działania, masa 1400 kg, szybkość maksymalna 61 km/h, wykorzystywany do obrony budynków, może być wyposażony w rakiety samonaprowadzające (mini missile).

Każdy z tych pojazdów może być wyposażony w różne rodzaje broni:

LASER – magnetyczno-plasmowe działo laserowe, działanie destrukcyjne i zasięg średnie, nieograniczona ilość pocisków, masa 200 kg.

BOMB – bomby o bardzo dużej sile rażenia, tylko na wyposażeniu bombowców, masa 52 kg, jeden zasobnik mieści 5 sztuk.

ROCKET – rakiety niekierowane o dużej sile rażenia i średnim zasięgu, masa 20 kg, 10 sztuk w zasobniku.

MISSILE – rakiety systemu „fire & forget", po wystrzeleniu same naprowadzają się na cel, średnia siła rażenia i zasięgu, masa 45 kg, 3 sztuki w zasobniku.

RETARDED BOMB – bomba z zapalnikiem opóźniającym, średnia siła rażenia, masa 44 kg, 5 sztuk w zasobniku, przenoszona przez bombowce lub myśliwce.

NIGHT SHIFT – noktowizor, umożliwia obserwację w nocy, masa 40 kg.

SHELLS – działo czołgowe, średnia siła rażenia oraz zasięg, masa 22 kg, 22 sztuki w zasobniku.

EXT. FUEL TANK – dodatkowe zbiorniki paliwa, zwiększające zasięg pojazdu, masa 148 kg.

TELEPORT – przenoszony przez bombowce obiekt wysyłający fale radarowe ułatwiające orientację w terenie, masa 6960 kg.

FUEL POD – zbiornik zaopatrujący w paliwo pojazdy w terenie, ze względu na masę 7485 kg musi być przenoszony przez bombowce.

CLOAKER – osłona absorbująca energię uderzającego w pancerz pocisku, masa 160 kg.

MINI ROCKET – mini rakiety o dość dużej sile rażenia i małym zasięgu, masa 28 kg, 40 sztuk w zasobniku, wystrzeliwane salwami.

MINI MISSILE – pociski startujące z wyrzutni przeciwlotniczych, same uaktywniają się i naprowadzają na cel po wykryciu nieprzyjacielskiego obiektu w zasięgu ich działania, masa 22 kg, 20 sztuk w zasobniku.

Wyboru dokonujesz przenosząc ikoną pojazdu z lewego okienka do prawego, tak samo postępując z uzbrojeniem. Aby pojazd wyjechał na powierzchnię należy kliknąć na jedno z trzech wyjść.

Wyjście z tej opcji następuje przez kliknięcie ikony OPS.

OPCJA STATS

Zawiera informacje o zdolnościach produkcyjnych oraz ilości fabryk i kopalń. Dotyczą one zarówno zasobów twoich jak i wroga. Dodatkowo podawany jest czas oraz punktacja.

ARMO

OPCJA MAP

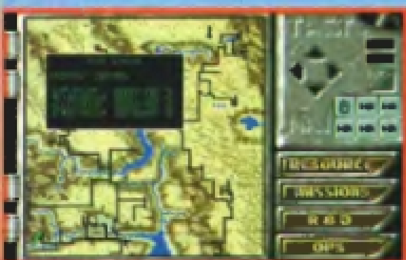
To mapa terenu z zaznaczonymi wszystkimi jednostkami. Mapę można obracać klikając na SPIN lub na strzałki kierunku znajdujące się obok. Kliknięcie na dowolny punkt na mapie wywołuje jego przybliżenie. Dodatkowo mała ikonka z literą M umożliwia pokrycie mapy siatką kartograficzną ułatwiającą orientację.

OPCJA MESSAGES

Komunikaty z pola walki. Każde zdarzenie jest zapamiętywane i tu możesz się o nim dowiedzieć.

WNĘTRZE POJAZDU

Konsola każdego pojazdu wygląda podobnie. Główny ekran to radar, niebieskie punkty na nim oznaczają wrogie jednostki, punkty czerwone to zabudowania, a żółte to rakiety oraz pociski artyleryjskie. Obok znajduje się trójfunkcyjny wyświetlacz, informujący o koordynatach teleportów (funkcja pierwsza), aktywnym celu i odległości od niego (funkcja druga) oraz aktyw-







nej broni (funkcja trzecia). Dodatkowo zawsze wyświetlane jest aktualne położenie pojazdu.

Cztery wskaźniki wychyłowe to po kolei: obroty silnika, ilość paliwa w głównym zbiorniku, aktywność osłony oraz stopień zniszczenia pancerza. Czteroliterowy wyświetlacz informuje o włączeniu silnika (literka E na pierwszej pozycji od lewej), aktywnym cloakerze (C), włączonych hamulcach (B), namierzeniu przez radar przeciwnika (R) oraz lecących w twoją stronę pociskach (M). Wyświetlacze z cyframi to ilość flar oraz kierunek jazdy podawany w stopniach (0 – północ, 90 – wschód, 180 – południe, 270 – zachód). „Róża wiatrów" wskazuje, w jakim kierunku

UR-GEDDON 2

znajduje się aktywny cel. Na wyświetlaczu na szybie (HUD) znajduje się wskaźnik wysokości, szybkości oraz celownik dla aktywnej broni.

JAK GRAĆ

Na początek najprostszy sposób na ukończenie pierwszej misji. Z opcji CONFIG wybierz poziom trudności TRAINING, co pozwoli na zorientowanie się w możliwościach wszystkich pojazdów i broni bez obawy szybkiego zakończenia gry.



Wszystko jest już wynalezione i gotowe do użycia. Pojazdy są bardzo odporne na ataki przeciwnika.

Sterować najlepiej joystickiem. W opcji TACTIC wybierz RESOURCE, przesuń surowce z kopalni do fabryki aby ta mogła produkować najlepiej MINI MISSILE w ilości 99 sztuk (na tyle wystarczy surowca). MISSION poda ci pierwsze zadanie do zrealizowania – będzie to mała wycieczka w kierunku wrogiego kompleksu przemysłowego w celu jego przejęcia. Zapamiętaj podane przez komputer koordynaty celu, łatwiej będzie ci tam trafić. Wyjdź z tej opcji przez OOPS.



Wybierz EQUIP, wyposaż trzy sztuki MDP w MINI MISSILE, EXT FUEL TANK i CLOAKER, a następnie wyślij je w kierunku celu. Nie zapomnij w każdym pojeździe uaktywnić CLOAKER, osłony oraz rakiety. W ten sposób zapewnisz sobie oraz bazie osłonę przeciwlotniczą. Teraz wyposaż jeden LIGHT TANK w LASER oraz EXT FUEL TANK i podążaj nim w kierunku celu misji. Co pewien czas przełączaj ekran między wszystkimi pojazdami w celu sprawdzenia ich kondycji. Jeżeli któremuś z MDP skończą się rakiety, wyślij go z powrotem w kierunku bazy. Czołgiem musisz dotrzeć do celu misji, tam odnaleźć bunkier dowództwa i staranować drzwi. Po ukazaniu się komunikatu MISSION COMPLETE możesz zająć się następnymi celami.

KILKA DOBRYCH RAD

– nie zostawiaj swojej bazy bez jakiejkolwiek ochrony przeciwlotniczej. Wrogie samoloty bardzo szybko zniszczą ją, co uniemożliwi ci wysyłanie nowych pojazdów. Do obrony najlepsze są MDP lub AIRSHIP wyposażone w MINI MISSILE.

– w każdym nowo użytym pojeździe natychmiast włącz osłonę. Zwiększy to jego odporność na ataki wroga.

– jeżeli pojazd ma do przebycia długą drogę, to wyposaż go w dodatkowe zbiorniki paliwa. Gdy odległość jest naprawdę duża, warto rozrzucić na przewidywanej drodze terenowe stacje benzynowe (FUEL POD).

– pojazdy lądowe największą prędkość rozwijają na drodze. Zużywają wtedy mniej paliwa i ze względu na szybkość są trudniejszym celem.

– do rozpoznania terenu najlepiej użyć myśliwca, jest szybki i ma duży zasięg.

– pamiętaj, że pojazdy naziemne (oprócz poduszkowca) nie mogą przejeżdżać przez przeszkody wodne. Próby przepłynięcia rzeki kończą się tragicznie.

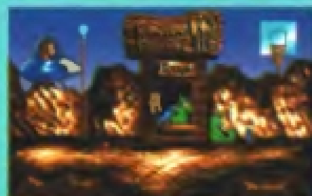
– nie zostawiaj pojazdów samych sobie, gdyż ilość każdego typu jest ograniczona. Co pewien czas sprawdzaj ich kondycję, a zwłaszcza ilość paliwa i stopień zniszczenia pancerza.

Orin

KLAWISZOLOGIA

F1–F6 – przełączanie kontroli między pojazdami
F9/F10 – zmiana zasięgu radaru pokładowego
F8 – standardowy zasięg radaru
1–8 – widoczki z różnych pozycji na pojazd
-/+ – zmniejszenie/zwiększenie ciągu
\ – włączenie silnika
Delete – włączenie hamulców
Q/shift Q – zmiana ilości szczegółów w powietrzu
W/shift W – zmiana ilości szczegółów na ziemi
E/shift E – zwiększenie/zmniejszenie upływu czasu
R – wysoka/niska rozdzielczość
T – przełączenie aktywnego celu
P – pauza
Z – wybór aktywnej broni
X – uaktywnienie broni
C – sterowanie joystickiem, joystickiem analogowym, myszką lub z klawiatury
V – przełączenie funkcji wyświetlacza
,/. – ster kierunku w lewo/prawo
Alt – wyrzucenie flary
DEL/HELP – zwiększenie/zmniejszenie aktywności osłony

PSYGNOSIS'94
1MB AMIGA — 3
SYMULATOR
85% Grafika | 70% Dźwięk | 90% Miodność | Cena w tys. zawiera VAT



MENTOR

ciąg dalszy ze str. 27

Łysy nie zgadza się na wypożyczenie relikwi w obawie o jej zniszczenie. Aby wprawić się w lepszy humor podnosisz dwa dostępne w tej chwili przedmioty – lakier do włosów i pastę do butów. Wzrok twój następnie spoczywa na babci siedzącej nieopodal trzepaka – coś z nią nie tak. Acha, babcia widocznie już dość dawno temu pożegnała się ze swym owłosieniem głowowym i obecnie używa dość marnej jakości lateksowej podróby – peruki.



Wiedziony wrodzoną niechęcią do kobiet w podeszłym wieku postanawiasz ją nieco nastraszyć zmieniając swe oblicze. Najpierw, dla przedłużenia twej szlachetnej linii czoła rozpylasz lakier do włosów (ciekawa rzecz – żeby użyć lakieru na sobie, musisz reprezentujący go kursor skierować na babcię) a następnie smarujesz twarz pastą do butów. Efekt przeszedł najśmielsze oczekiwania – babcia opuściła level, jakby przypomniała sobie o wnuku zostawionym na gazie, a jej sztuczna grzywka wylądowała na glebie.

Mając już zastępcze włosy możesz udać się z kolejną towarzyską wizytą do łysego – tym razem bez oporów wręczy ci trzepaczkę. Skok na sąsiednią planszę i można powyżywać się na dywanie. Przy okazji oberwało się także trzepakowi – oj, chyba cieć będzie musiał stawiać nowy – a perskie dzieło sztuki wylądowało w brudzie i pyle ziemi naszej powszedniej. Dywan w garść i do matki – zadowolona zniknęła w okienku, a ty mogłeś wyjść na ulice miasta swego.

Idziesz sobie i idziesz a tu nagle, tuż przed twymi oczami ląduje pojazd niczym z „Bliskich Spotkań Trzeciego Stopnia". **Ale o tym będzie już za miesiąc – temat będziemy kontynuować.**

PooH

MARKSOFT'94
1MB AMIGA — 5
PRZYGODOWA
85% Grafika | 75% Dźwięk | 80% Miodność | Cena w tys. zawiera VAT

W szarym, zakurzonym biurze dzwoni zakurzony telefon. Staruszek w mundurze generała ospale sięga po słuchawkę. Przez chwilę słucha tego, co mówi do niego rozmówca. Mamrocze pospiesznie kilka słów. Nie odkłada słuchawki, tylko stuka w widełki. „Tak, panie generale?" – słyszy spokojny głos adiutanta. Generał sapie: „Wezwij do mnie natychmiast dowódcę czternastego skrzydła Kawalerii Powietrznej. Pospiesz się!".

Ten sam zakurzony pokój. Adiutant wprowadza majora, który staje na baczność przed generałem i salutuje. Tego, co słyszy, nie można nazwać długim przemówieniem: „Mam dla pańskich chłopców robotę. W Peru wybuchła rewolucja. Pakujcie manele – dziś wieczorem będziecie w Ameryce Południowej..."

Dwa C-17 Globetrotter lądują na opuszczonym pasie w andyjskiej dolinie. Wysypują się z nich ludzie i pojazdy: cysterny z paliwem, jeepy i ciągniki. Z brzuchów samolotów wyłaniają się cztery śmigłowce RAH-66 Comanche. Za chwilę odlatują transportowce. Jest późny wieczór. Budowa i zamaskowanie bazy potrwa całą noc. Na szczęście w maskowaniu pomoże dżungla. Rano baza będzie niewidoczna dla wroga – o jej obecności rebelianci dowiedzą się dopiero wtedy, gdy stracą połowę uzbrojenia.

Tuż przed świtem. Wokół dwóch śmigłowców trwa krzątanina obsługi naziemnej. Grube węże pomp paliwowych podają błyskawicznie do zbiorników 130-oktanową benzynę. Jednocześnie podjeżdża kilka wózków z uzbrojeniem. Ktoś pakuje do matowego pyska maszyny kilkumetrowy zwój taśmy z nabojami. Mechanicy kontrolują silniki i urządzenia pokładowe. Rakiety z wózków są mocowane na podwieszeniach.

W międzyczasie kończy się odprawa dwóch pilotów i operatorów uzbrojenia. Zadanie nie należy do łatwych: chodzi o zniszczenie grupy czołgów w zamkniętej kotlinie. Szkoda, że tym razem nie ma artylerii. Na dodatek dokoła roi się od Hokumów/Wilkołaków, najlepszych śmigłowców byłego Związku Radzieckiego, w pełni dorównujących amerykańskim Comanche. Ale my mamy lepszych pilotów. Znacznie lepszych.

Ostatnia kontrola przed startem. Dwie maszyny wyjeżdżają spod siatki maskującej i z szumem łopat unoszą się w powietrze. Za chwilę skierują się ku celowi. Kwadrans później po czołgach nieprzyjaciela pozostaną dymiące wraki. Właśnie wschodzi słońce. Zanosi się na upalny dzień.

Oto ta bardziej romantyczna połowa gry COMANCHE MAXIMUM OVERKILL. A ta druga? Lataj i rozwalaj wszystko, co miga na radarze! Wprawdzie CMO nie jest prawdziwym symulatorem (nawet śmigłowiec Comanche jeszcze nie istnieje), jednak ma w sobie coś urzekającego. Na pewno jego główną zaletą jest sposób graficznego przedstawienia terenu. Nie ma tu płaszczyzn grafiki wektorowej (wyjątkiem jest może świątynia Inków). Teren jest tak realistyczny, że można go prawie dotknąć. W tej grze można naprawdę lecieć wąwozem parę metrów nad ziemią, i to jeszcze z prędkością 170 węzłów (ponad 300 km/h). Do szybkiej akcji i strzelanin typu „nisko, szybko, i nieostrożnie" dochodzi dobra muzyka oraz efekty dźwiękowe.

COMANCHE
MAXIMUM OVERKILL

COMANCHE to nie LHX ATTACK CHOPPER. Dlatego też ma o niebo większe wymagania. Komputer 386 i 4 MB RAM to konieczne minimum, natomiast na przyzwoitym 486 gra chodzi już bardzo płynnie. Warto mieć też kartę dźwiękową, bo jej brak pozbawia gracza sporej części zabawy. Największa wersja gry (wydana również ostatnio na CD-ROM) zawiera dziesięć kampanii i zajmuje na dysku ponad 21 MB.

Nie jest trudno nauczyć się grać w COMANCHE. Na początek trzeba się wpisać na listę pilotów. Potem wybrać kampanię COMANCHE TRAINING i pierwszą misję. Polega ona na zniszczeniu porzuconych zbiorników paliwa. Masz do tego tyle broni, ile dusza zapragnie (a przynajmniej wystarczająco dużo). Broń zmienia się nawiasami kwadratowymi ([ ]). Lokuje się ENTEREM, a strzela SPACJĄ. Oto poszczególne typy:

działko – najlepsze do rozwalania obiektów słabo opancerzonych: śmigłowców, zbiorników paliwa, ciężarówek itp. W pełni załadowanym działkiem można zniszczyć wiele celów.

rakiety niekierowane – jest ich dużo, ale trudno nimi trafić. Dobre do atakowania baz i skupisk pojazdów lotem koszącym. Żeby wystrzelić dwie rakiety naraz wciśnij M.

rakiety naprowadzane podczerwienią Stinger – jedną rozwalasz Hokuma albo Bella, dwoma – Mi-24 i niektóre czołgi. Namioty, zbiorniki itd. raczej rozwalaj działkiem. Główna zaleta: strzelasz i zapominasz – rakieta sama trafi.

rakiety naprowadzane laserem Hellfire – Potężna broń, ale wymaga trzymania celu w polu widzenia i zalokowanego.

wingman – twój kumpel, wyposażony w rakiety Hellfire. Pamiętaj o nim, bo jego uzbrojenie może się przydać.

artillery – prawdziwy cukierek. Daj namiary chłopcom z artylerii, a zrobią na polu bitwy taką kaszanę, że aż strach. Tylko nie spuść pocisków na siebie (jak koledzy z „Platoon").

Najważniejszą częścią kokpitu jest para wyświetlaczy wielofunkcyjnych. Żeby zobaczyć ściągawkę z ich funkcji, wystarczy wcisnąć F6 lub F12. Najlepiej pozostawić wyświetlacze w pozycji wyjściowej, tzn. mapa taktyczna (oddalenie/zbliżenie to) po lewej, TAS (system celowania) po prawej. Poza tym można wyświetlić na nich radar (ale po co, jak już jeden jest), uszkodzenia i liczbę celów do zniszczenia (całkowitą i pozostałą). Poza tym klawiszami 1–0 zmienia się widoki z kokpitu, choć podczas walki jest to zbędne.



WSKAZÓWKI

A oto kilka rad starego wyjadacza (mającego na dzień dzisiejszy na koncie 7 ukończonych kampanii, 79 zwycięskich misji i 1857 rozwalonych wrogów):

– zanim strzelisz do celu, który nie miga na mapie, zastanów się. Zniszczenie go nie



jest konieczne do zaliczenia misji, a później może ci zabraknąć tej jednej rakiety.

– dla ułatwienia sobie życia powinno się tępić czołgi wyposażone w wyrzutnie rakiet (Gecko), nawet jeśli nie migają na mapie. Są ze wszystkich czołgów najbardziej zabójcze, więc lepiej do nich strzelać z bardzo daleka albo z zaskoczenia.

– wrogi śmigłowiec czasami zaczyna lecieć prosto na ciebie. Nie marnuj wtedy Stingerów, tylko poczekaj, aż podejdzie dość blisko i wpakuj mu w paszczę trochę ołowiu z działka. W końcu, jeśli sam tego chce...

– jeśli widzisz duże skupisko czołgów lub śmigłowców stojących na ziemi, a masz wsparcie artylerii, załatw ich za jednym razem.

– używaj Hellfire swojego skrzydłowego, ale pamiętaj, że nie jest supermanem. Jeśli poślesz go nad pięć wyrzutni pocisków rakietowych (Gecko), zginie, zanim cokolwiek zniszczy. Poza tym nie każ mu strzelać do samego siebie – to nie fair.

– jeśli na chwilę zgubisz cel z pola widzenia a Hellfire wciąż leci, możesz odzyskać kontakt przez ponowne wciśnięcie ENTER. Lecącemu Hellfire'owi można też zmieniać cel. Uwaga! Tak łatwo można przez pomyłkę rozwalić swojego wingman'a!

– jeśli akcja jest przeprowadzana z udziałem innych śmigłowców, to daj im działać. Nie musisz osobiście robić wszystkiego!

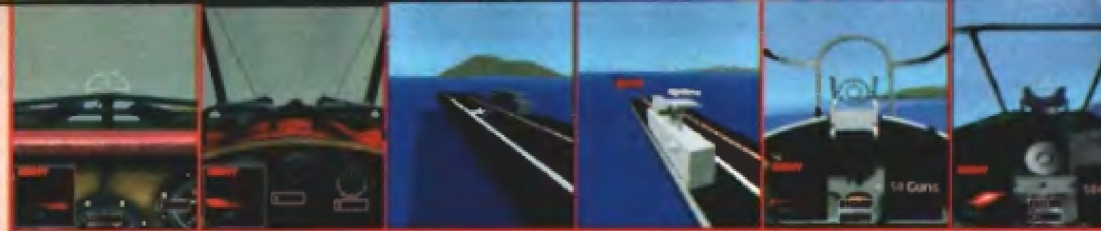
NA KONIEC

Główną wadą pierwszych wydań gry była mała ilość misji – dwadzieścia. Obecna wersja CMO posiada dziesięć kampanii po dziesięć misji. To wystarczy nawet dla najbardziej zarłocznych graczy. Osobiście brakuje mi fabuły, jak w Commanderach, albo chociaż ceremonii wręczania orderów. No i oczywiście jest to strzelanina, a nie dokładny symulator.

Virus

NOVALOGIC'93
PC: VGA, SB, GUS
PC 10 · PCCD 1
STRZELANINA
100% Grafika · 90% Dźwięk · 90% Miodność
Cena w tys. zawiera VAT





EVASIVE ACTION

Pojedynek i walka fascynują ludzi od zarania dziejów. Starożytni gladiatorzy toczyli walki na śmierć i życie, średniowieczni rycerze zmagali się w śmiertelnych bojach. Także dla pilotów, rycerzy niebios, powietrzny pojedynek jest kulminacyjnym punktem całego lotu.

Tylko podczas pojedynku piloci mogą udowodnić swoje umiejętności, w walce ujawnia się kto jest inteligentniejszy, sprytniejszy lub po prostu kto ma większy fart. Nieważne czy o porażce przeciwnika decyduje celna seria z karabinu maszynowego czy precyzyjnie skierowana rakieta – ważne jest zwycięstwo. Prawda, że w dzisiejszych czasach w samolotach ogromną rolę pełni elektronika, jednak nie zapominajmy, że w środku nadal siedzi człowiek i to głównie od niego zależy rezultat walki.

EVASIVE ACTION jest grą, która skupia się na pojedynkach lotniczych. Walczyć możesz w różnych czasach na zmieniających się wraz z rozwojem lotnictwa maszynach. Gra nie jest symulatorem lotu – jest to bardzo fajna strzelaninka oparta na lotniczych realiach – takie zdanie odnajdujemy już we wstępie do instrukcji. Przyjemna, dopracowana, dynamiczna grafika jest podstawowym plusem tego programu. Także duże możliwości konfiguracyjne (gra przez modem lub kabelek, walka z kolegą na podzielonym ekranie) przemawiają na korzyść tej gry. Oprawa muzyczno-dźwiękowa jest skromna, ale nie prostacka. Na pochwałę zasługuje także krótka, acz treściwa instrukcja.

Jako pilot możesz walczyć w czterech różnych okresach historycznych: podczas pierwszej lub drugiej wojny światowej, w roku 1995 lub w 2064. Generalnie gra polega na zestrzeleniu przeciwnika, jednak są pewne odmiany – np. ściganie się na torze z bramkami lub walka na określonych warunkach (jeden zawsze atakuje, drugi próbuje uciec). Ciekawą opcją gry jest walka z kolegą na przedzielonym ekranie. Jedna połowa ekranu przedstawia przyrządy jednego samolotu, zaś druga ukazuje kokpit przeciwnika. Cały czas podczas walki możesz niszczyć cele naziemne zwiększając ilość zdobytych punktów. Gdy przelecisz przez bramkę oznaczoną napisem STUNT zapas amunicji zostanie odnowiony. W roku 1917 i 1942 do dyspozycji pilota pozostają tylko karabiny maszynowe. W 1995 samoloty uzbrojone są w rakiety powietrze-powietrze (Sidewinder i Atoll) oraz w rakiety powietrze-ziemia (Maverick i Kerry). Podczas walki w kosmosie gracz walczy używając różnych laserów, pocisków i min.

JAK LATAĆ

Jak wszystko w tej grze tak i obsługa samolotu jest prosta. Klawisze:

F1 – kokpit.

F2 – różne widoczki.

+/- – przepustnica.

TAB i V – zarządzanie wyświetlanymi informacjami.

Resztę kontrolujesz przy pomocy joysticka. Naciskając górny przycisk joysticka wybierasz opcję (aktywna opcja wyświetlana jest w prawym dolnym rogu ekranu), zaś dolny przycisk daną opcję rozpoczyna – np. podwozie otwiera opcja GEAR DOWN (naciskasz górny fire), a gdy już wyświelli się napis GEAR DOWN, za pomocą dolnego przycisku wypuścisz podwozie.

W lewym dolnym rogu wybierasz rodzaj celu – ENEMY, BASE, TARG, STUNT, zaś strzałka wyświetlona obok wybranego celu ukazuje ci, gdzie dany cel znajduje się w stosunku do twojego samolotu.

Aby używać rakiety musisz zalokować cel – gdy cel będzie w zasięgu musisz wskazać go małym krzyżykiem.

Aby ułatwić nawigację wokół ciebie pojawiają się różne napisy:

ENEMY – tam znajduje się twój cel.

STUNT – bramka uzupełniająca zapasy amunicji. Uważaj, gdyż bardzo łatwo rozwalić się przy wykonywaniu tego manewru.

TARG – Cel naziemny, który możesz zaatakować by zwiększyć ilość zdobytych punktów.

BASE – macierzyste lotnisko lub lotniskowiec.

OPTIONS

Opis opcji konfigurujących grę zawartych w menu OPTIONS:

– wybór samolotu dla gracza nr 1.

– charakterystyka samolotu gracza nr 1 – szybszy i mniej zwrotny, zwrotniejszy i wolniejszy lub standardowy.

– wybór samolotu dla gracza nr 2 (ewentualnie komputera).

– charakterystyka samolotu gracza nr 2.

– ilość tras w grze typu Air Race.

– rodzaj gry: Dogfight (walka dwóch samolotów), AIR RACE (wyścig przez bramki STUNT), ATTACKER (jeden ciągle atakuje, drugi ucieka).

– ilość powietrznych pojedynków decydujących o wygranej – 1, 3 lub 5.

– włączanie/wyłączanie celów (TARG) i bramek uzupełniających (STUNT).

– walka do zestrzelenia czy do pierwszej krwi.

– efekty przeciążeniowe (Black&Red Outs).

– wybór uzbrojenia.

– określenie, gdzie mają być wyświetlane sekwencje filmowe.

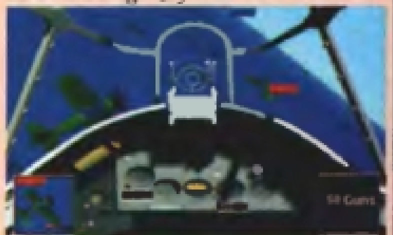
Gra jest bardzo prosta i przyjemna – adresowana jest raczej do młodszej części komputerowego bractwa.

KaYteck

MINDSCAPE'94
PC: VGA, SB
3
SYMULATOR
75% Grafika · 70% Dźwięk · 70% Miodność
Cena w tys. zawiera VAT



W moim magicznym domu...



wszystko się zdarzyć może.



Nawet walka F-16 z Fokkerem, PC

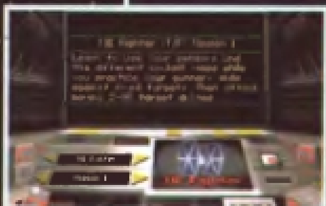














„Gwiezdne Wojny", jak niewiele filmowych hitów, doczekały się swojej kolejnej komputerowej wersji. Oczywiście tym komputerowym odpowiednikiem filmu była gra X-WING. Jednak „Gwiezdne Wojny" są bardzo wdzięcznym i popularnym tematem, na którym można nieźle zarabiać. Już filmowcy odkryli tę prawdę i zamiast jednego filmu zrobili trzy.

TIE FIGHTER daje ci możliwość walki po stronie Imperium. Takie podejście do tematu jest o tyle zaskakujące, że w pierwszej misji można automatycznie zaatakować maszyny floty cesarskiej. Gra oparta jest na algorytmach z X-WINGA, toteż wygląd kosmosu oraz animacja są zbliżone do tego, co znamy z bojowych lotów w szeregach rebeliantów.

Niewątpliwym plusem TIE FIGHTERA są zmiany w części symulacyjnej – większa ilość kampanii i zwiększona różnorodność misji, możliwość dozbrajania podczas wykonywania misji, możliwość wezwania asysty w sytuacjach kryzysowych, opcja wyboru uzbrojenia, większa gama statków kosmicznych, którymi wykonywane są misje, nowe typy uzbrojenia itp. Nowością jest możliwość automatycznego odzyskiwania pilota po wypadku śmiertelnym. Oprawa muzyczna i graficzna są nadal bardzo dobre, choć intro i scenki rozdzielające scenariusze wydają się jakieś „sztywne".

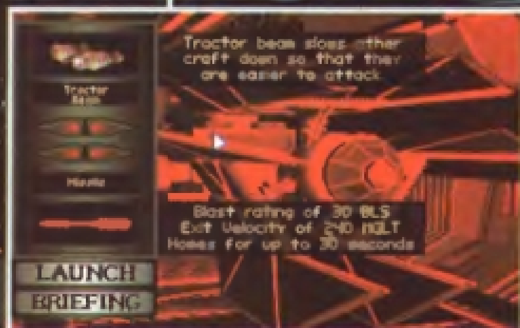
TIE FIGHTER jest grą, która może odnieść sukces zbliżony do X-WINGA, lecz osobiście spodziewałem się jakichś zmian w algorytmach opisujących wygląd przestrzeni, a te niestety pozostały stare. Mimo wszystko TIE FIGHTER jest programem zrealizowanym na najwyższym poziomie i można przy nim miło spędzić wiele godzin. Jeszcze jedna uwaga: TIE FIGHTER jest o wiele łatwiejszy od X-WINGA!

Akcja gry rozgrywa się podczas wojny toczonej przez Imperium, a terroryzującymi ludność cywilną rebeliantami. Gracz zaczyna swą karierę od wstąpienia w szeregi pilotów Cesarza. Pierwszoplanowym zadaniem będzie powstrzymywanie wywrotowych sił antyrządowych w każdym zakątku znanego wszechświata. Szczególną uwagę podczas patroli bojowych zwróć na poszukiwanych i niebezpiecznych szaleńców: niejakiego LUKE SKYWALKERA, głównego mąciwodę i wichrzyciela podróżującego w towarzystwie włochatej małpy, która uchodzi za pilota, a także pozłacanego namolnego robota, którego trzeba ciągle wyłączać, małego odkurzacza postawionego w pozycji pionowej, aspirującego do tytułu robota oraz niejakiego Harrisona Forda, alias HAN SOLO. Twoimi bezpośrednimi przełożonymi będą oficerowie dyżurni, zaś wszystkie skargi i opinie kieruj do głównodowodzącego flotą Lorda Vadera, chorującego na astmę, odzianego w skromne, czarne szaty, starszego człowieka.

Na początek dla świeżych pilotów przewidziany jest trening (TRAINING SIMULATOR), podczas którego będziesz wykonywał ewolucje lecąc w szerokiej rurze. Później warto nabrać praktyki w misjach szkoleniowych (COMBAT CHAMBER). Jeśli zaś zdobyłeś doświadczenie grając w X-WINGA, od razu możesz przejść do wyboru kampanii.

Gdy zaczynasz, dostępne są cztery kampanie, a jeśli je ukończysz, będziesz miał dostęp do kolejnych trzech. Kampanie podzielone są na misje, misji zaś jest od czterech do sześciu w każdym scenariuszu. Przed każdą misją oficer naświetla ci sytuację strategiczną i podaje dane taktyczne dotyczące danej potyczki. Podczas każdej misji będziesz miał do wypełnienia zadania główne, dodatkowe i specjalne. Wszystkie te informacje oficer (taki gość w szarym mundurku) przekazuje ci za pomocą mapy, zaś nieścisłości możesz wyjaśniać pytając o konkretne szczegóły. Niekiedy będzie z tobą rozmawiał wysłannik cesarza (taki gość o zakrytej twarzy).











TIE FIGHTER

który będzie miał dla ciebie rozkazy idące poza normalną drogą służbową.

Jeśli twój statek będzie wyposażony w wyrzutnie, to przed misją będziesz musiał dokonać wyboru uzbrojenia. Uzbrojenie, które zabierzesz, musi ściśle odpowiadać rodzajowi misji. Do ataków na duże cele zabieraj bomby i ciężkie rakiety, zaś do typowych misji związanych z wywalczeniem przewagi w danym sektorze proponuję torpedy. Nie polecam rakiet, gdyż ich mała głowica bojowa nie niszczy celu, a tylko osłabia jego osłony.

Każdy statek wyposażony jest w działka laserowe, przy pomocy których musisz zatruwać życie pilotom wrogich maszyn. Niektóre pojazdy mają na wyposażeniu działka jonowe służące do niszczenia systemów atakowanego pojazdu. Ogólnie rzecz biorąc jest ciężko, gdyż trafić w coś jest trudno. Piloci rebeliantów są nieźli, a w dodatku X-WINGI plączące się po kosmosie to bardzo dobre maszyny. Komputer pokładowy oblicza poprawkę biorąc pod uwagę prędkość i kierunek celu. Odłożoną poprawkę sygnalizuje zielonym błyskiem celownika. Niekiedy warto oddalić się od celu i zaatakować ponownie, niż wdawać się w męczącą walkę kołową. Inaczej wygląda procedura odpalania pocisków kierowanych. Podczas używania tego typu broni musisz utrzymywać cel w celowniku tak długo, aż głowica bojowa zalokuje się na celu i potwierdzi to czerwonym kolorem oraz wnerwiającym sygnałem dźwiękowym.

Istotną rolę odgrywa łączność. Dzięki systemowi bezprzewodowej łączności możesz swoim podwładnym wydawać rozkazy dotyczące atakowania bądź ignorowania celu, możesz zawezwać transportowiec, który uzupełni zapasy amunicji lub poprosić o pomoc. Dzięki łączności możesz dowiedzieć się co się dzieje wokół ciebie – kto kogo atakuje, gdzie jesteś potrzebny i w ogóle po co żyjesz. Niekiedy dowództwo zmienia twoje rozkazy i zawiadamia cię o tym właśnie przez radio. Reasumując, musisz uważnie śledzić komunikaty radiowe, jeśli zaś nie zdążysz któregoś przeczytać, skorzystaj z komputera pokładowego.

Komputer pokładowy to bardzo przydatne urządzenie. Pracuje on w siedmiu trybach:

– MISSION GOALS – dokładne i zwięzłe określenie zadań stawianych przed tobą w danej misji. Cele zaliczone, stracone lub niezrealizowane zaznaczone są różnymi kolorami.

– INFLIGHT MAP – mapa sektora, w którym toczy się walka. Może być dowolnie przesuwana, skalowana i wyświetlana w trójwymiarze. Na tej mapie możesz wybrać cel dla komputera celowniczego.

– MESSAGE LOG – zapis wszystkich komunikatów radiowych.

– DAMAGE ASSESSMENT – panel ten ukazuje ci wszystkie uszkodzenia twojego statku. Jeśli jakiś podzespół nie funkcjonuje, podany jest czas na jego naprawę. Gdy zepsutych jest kilka sekcji statku, możesz za pomocą spacji ustalić kolejność reperacji.

– FLIGHT OPTIONS – konfiguracja gry (muzyka, detale, nieśmiertelność, itp.)

– KEYBOARD REFERENCE – w czasach komputerowego piractwa producenci gier rzadko idą na taki numer – opcja ta podaje ci wszystkie klawisze sterujące wraz z krótkim opisem. Ponieważ każda gra zawiera spis klawiszy, postanowiliśmy zaoszczędzić cenne miejsce i nie zamieszczać klawiszy w opisie.

– WINGMAN COMMANDS – spis rozkazów, które możesz wydawać przez radio swoim podwładnym.

Różnorodność misji jest imponująca, więc trudno o gotowe przepisy jak je wykonywać. Pamiętaj, że najważniejsze są statki, które stanowią główny lub dodatkowy cel. Nie wdawaj się w niepotrzebną walkę przed zniszczeniem głównych celów. Jeśli stanowisz osłonę jakichś jednostek, staraj się za wszelką cenę przechwycić nosicieli rakiet i pocisków. Co prawda tutaj pojawia się problem, gdyż wszystkie statki rebelianckie mogą przenosić bomby i rakiety, więc nasuwa się prosty wniosek – musisz przechwycić wszystkich i wszędzie (to może być trudne). Podczas ataków na cele otoczone minami pamiętaj by poruszać się jak najszybciej. W nielicznych chwilach wytchnienia regeneruj stan twych osłon. Torped używaj przeciwko najgroźniejszym przeciwnikom (słabsze cele wykańczaj przy pomocy działek laserowych). Zawsze pamiętaj o swoich skrzydłowych, gdyż mogą oni uratować cię z niezłych tarapatów. Nie zapominaj, że niektóre transportowce mogą uzupełnić twój zapas amunicji.

Nową cechą TIE FIGHTERA jest możliwość wyboru atakowanego podzespołu przeciwnika – możesz wyeliminować torpedami wieżyczki laserowe dużego statku, a następnie wysłać go bezkarnie do nieba za pomocą działek laserowych. Bomby i ciężkie rakiety odpalaj zawsze w małej odległości od celu. Mądrze gospodaruj uzbrojeniem i zasobami energetycznymi statku. Leć w kosmos i wykończ wywrotowców. Tym razem będzie z tobą ta ciemna, mocniejsza strona mocy.

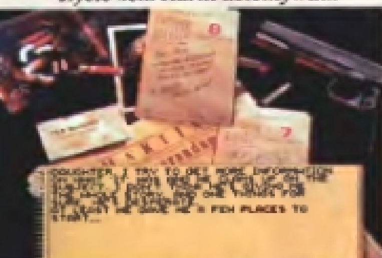
KaYteck

LUCASARTS'94
PC: VGA, SB, GUS
SYMULATOR
80% Grafika 95% Dźwięk 85% Wrażenia
5
Cena w tys. zawiera VAT





Życie sekretarki detektywa...



to ciężki kawałek chleba.



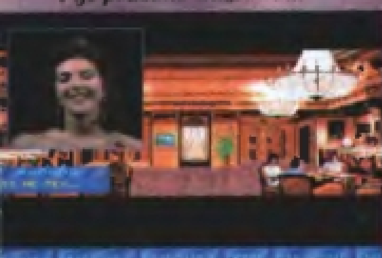
Śmieci, zostawia papiery...



Goli się od święta...



Pije podobno służbowo...



A ja muszę się uśmiechać.



ZIEMIA: BIURO TEXA

Twój zasłużony obrzyn (GUN) wisi na ścianie. Przejrzyj listy (LETTERS) porozrzucane na podłodze, w jednym z nich jest forsa, wynagrodzenie za wykonane wcześniej zlecenie. Każdy fachowiec musi mieć swoje zabawki, tobie potrzebny będzie zestaw wytrychów (LOCKPICK KIT) oraz farsz do spluwy (AMMO), oba leżą na półce. Krzesło zagraca osobisty komunikator – OK (COMLINK), wysłuchaj nowych informacji. Zabierz też aparat (CAMERA) wraz z obiektywem (LENS). Przed wyjściem przejrzyj akta starych spraw.

TERRAFORM

Porozmawiaj z sekretarką (1) by wpuściła cię do szefa. Okaże się on dosyć obrzydliwym typem. Komuś udało się włamać do jego domu. Masz odzyskać pewien skradziony przedmiot oraz porwaną córkę, w tej właśnie kolejności. Pomimo że jeszcze nie robisz ze strachu, skieruj się do toalety. Kiedy będziesz wycierał ręce, zza ręcznika wypadnie na podłogę kolczyk. Zwróć go sekretarce i umów się z nią na randkę (1).

DOM ALEXIS

Przesuń narzutę łóżka, odsłonisz ukryte pod nim pudełko (BOX). W środku znajdziesz adres niejakiej Chantal Vargas. Podnieś z podłogi kawałek papieru, zawiera on wskazówkę miejsca pobytu Alexis.

HOTEL PLAZA

Nie możesz wybrać się na spotkanie z piękną kobietą z pustymi rękami. Najpierw idź do sklepu z upominkami. Zapłać ekspedientce (CASH) za najpiękniejszą różę (ROSE). Dopiero teraz śmiało wejdź do hotelowej restauracji. Przysiądź się do sekretarki. Wręcz jej różę, potem wykorzystaj swój legendarny urok osobisty (1,2,1,3,1,2,1). Rhonda zaprosi cię do swojego pokoju. Po męczącej zabawie we dwoje, wypytaj dziewczynę na każdy temat.

JACQUES SPARROW

Włamujesz się do środka by nieskrępowanie przejrzeć wszystkie papiery. Niestety w trakcie pojawia się właściciel lokalu. Rozumiecie się jak dwa łyse konie, musisz gadać ostro (3,1,1,1,1). Tylko wtedy uzyskasz odpowiedzi na swoje pytania. Za odpowiednią kwotę Jacques sprzeda ci rolkę filmu.

BIURO TEXA

Zamontuj aparat na statywie, przykręć obiektyw. Wciśnij guzik, żeby uchylić antyradiacyjne osłony okien. Spójrz przez aparat na przeciwległy budynek. Szukaj okna z tańczącą dziewczyną. Kiedy skończy swój show dla ubogich sąsiadów przejdzie do pokoju obok, by odebrać działkę narkotyków. Uwiecznij ten moment na kliszy. Wychodząc zabierz gotowe fotki.

RUTYNOWE PYTANIA

Idź do mieszkania Chantal Vargas. Cizia jest niezła, ale strasznie pyskata. Szantaż kompromitującymi zdjęciami ukoi jej zszargane nerwy, dzięki czemu chętniej odpowie na twoje pytania. Następnie weź na spytki Rockwell Bache. Sprawdź postępy w OK'eju. Jedź pogawędzić z Norą, potem z powrotem do Jacquesa zbadać nowe ślady (Rick Logan, Galactic Pictures). Użyj OK'ej żeby uzyskać operacyjne dane o Galactic Pictures. Wizyta w wytwórni okaże się zbędnym trudem, ktoś pośpiesznie zwinął interes. Niezbędne informacje możesz jednak uzyskać u Rhondy (Galactic Pictures, Guy Callabero, Rick Logan).

MAC MALDEN

Ten gliniarz jest za starym skurczybykiem, żeby dał się nabrać na twoje numery. Postaw sprawę jasno i dobitnie (2,2,1,1,2). Ciekawsze informacje uzyskasz po przyniesieniu dowodów pomocnych w rozwiązaniu sprawy Andrettiego. Te możesz wyłudzic od Guy Callabero. Spytaj o Ricka Logana, Johnyego Fedorę i Angelo Andretti. Z filmem o mafiosie wróć do Maca. W zamian dostaniesz adres Fedory.

JOHNNY FEDORA

Warto spisać testament przed dalszymi ruchami. Omijając plazmowe kałuże i psa, przejdź na prawo do szopy. Wyjmij z niej drabinę (LADDER). Poszukaj w śmieciach, w jednej z dziur znajdziesz buty (BOOTS), które ochronią cię przed toksyczną cieczą. Podejdź do wozu. Drzwi otwierają się tylko od środka. Przyłóż drabinę, wejdź na dach i opuść się w dziurę.

Otwórz szafkę po lewej, zabierz żarcie dla kota (CAT FOOD). Weź też nóż (KNIFE). Przesuń komodę po prawej, odsłonisz szparę w ścianie. Podłub przy niej, znajdziesz sejf. Na razie trzymaj rączki przy sobie, bo jest pod napięciem. Otwórz drzwi i wyjdź na zewnątrz.

Wdrap się na dach gruchota. Rzuć kotu jedzonko. Kotek poleci za obiadkiem, pies za kotkiem, a ty będziesz mógł bezpiecznie dobrać się do budki. Przerzuć wajchę, żeby wyłączyć dopływ prądu. Wejdź do wozu, wybebesz sejf, zabierz wszystkie przedmioty.

MORDERSTWO

Przez OK'eja dostaniesz pilną wiadomość, że zabito szefa Terraformu. Pełnomocnik denata podtrzymuje zlecenie, więc nie tracisz nadziei na szmal za wykonaną robotę.

Porozmawiaj z gliniarzem i dziennikarzem. Pod kubłem znajdziesz zakrwawiony sztylet (DAGGER). Daj go Macowi, żeby wysłał go do laboratorium. Zabierz klucze, leżące obok ciała. Jedź z nimi do Terraformu. W biurze szefa za lewym obrazem jest sejf. Wewnątrz jest adres stacji mocy na Marsie.

RICK LOGAN

Uaktualnij swój testament, nigdy nie wiadomo kiedy będzie potrzebny. Idź ścieżką cały czas w prawo. Przy spadającej belce zrób szybki unik w lewo. Zabierz ją ze sobą. Kamienie przejdziesz metodą prób i błędów. Przerzuć belkę nad wilczym dołem. Wejdź do chatki.

Tutaj też warto odświeżyć zapis w razie śmierci. Otwórz szafkę, wyskoczy z niej jadowity wąż, którego musisz przedziurawić swoją pukawką. Zerknij na wiadomość zostawioną w szafce. Przejdź na prawo. Usuń ekran przy wannie, znajdziesz ciało. Przywłaszcz sobie kluczyk zabitego. Otwórz nim skrzynię, weź jej zawartość. Zabierz jeszcze łopatę (SHOVEL) i wyjdź.

Po prawej stronie wilczego dołu są ślady świeżo rozkopanej ziemi. Skorzystaj z łopaty, a dokopiesz się do pudełka. Zerknij do środka.

PRZEMYTNICY

Podnieś z ziemi kamień i rzuć go na kłody. To odwróci uwagę strażnika, a ty bedziesz mógł przedostać się do piramidy. Natychmiast schowaj się za lodówką. Dopiero jak strażnik skończy obchód, podejdź do stołu i zabierz pilota (REMOTE CONTROL). Użyj go by otworzyć lodówkę i się w niej schować. W ten może nie najbardziej komfortowy sposób przedostaniesz się na Marsa.

MARS: STACJA MOCY

Wciśnij guzik na lewych drzwiach. Zabierz kartę (CARD KEY) z munduru przy drzwiach. Weź na spytki Ferrisa. Wyjdź, użyj kartę w konsoli, by wejść do maszynowni. Zabierz klucz nasadowy (MONKEY WRENCH), podejdź do zapadni i użyj go na magnesie. Jeśli wszystko wykonasz w odpowiednim czasie, magnes podwiezie cię do góry. Idź na prawo. Otwórz skrzynie, wyjmij minipoduszkowiec (HOOVERBOARD) oraz narzędzie (ALLEN WRECH).

AKADEMIA AEROBIKU

Pokonwersuj z Jane. Kiedy pójdzie dalej ćwiczyć, otwórz pod ladą jej torebkę. Jedź pod znaleziony adres domowy Jane. Zerknij do szafy. Pod poduszką schowany jest list. Pobaw się regulatorem. Spójrz na







babkę na ekranie, dowiesz się w ten sposób gdzie znajduje się świątynia. Wróć do akademii. Tym razem odpowie bez szemrania na wszelkie pytania.

KRZYŻOWY OGIEŃ PYTAŃ

Udaj się do Bradleya Ericsona. Kiedy wspomnisz o Dicku, dostaniesz specjalne okulary (GLASSES). U dra Lawrenca znajdziesz sisz rzucić szybki bluff by kupić trochę czasu (1,1,2). Zabierz kartę ze stołu. Przekręć lampkę nad obrazem, a otworzysz tajne przejście. Pora skorzystać z minipoduszkowca. Dzięki okularom będziesz widział promienie lasera. Otrożnie przedostań się do skanera. Wykorzystaj kartę Dicka. Jeszcze musisz zmienić wygląd (FACIAL KIT) i już sejf stoi otworem. Zabierz kasę (CASH), laser. Porozmawiaj z uratowaną kapłanką.

OBÓZ KOLONISTÓW

Zabierz kwas (HCl), przejdź na prawo. Odsuń kawał metalu. Pod spodem leży pudełko. Otwórz je i zabierz kamerton (TUNING FORK).

OSADA NA UBOCZU

Otwórz lewe drzwi. Zabierz znaleziony przedmiot (REBREATHER). Na wszelki wypadek spisz nowy testament. Otwórz pudełko, ale uważaj bo to pułapka. Wyjmij ze środka klucz (INTERLOCK KEY). Za prawymi drzwiami znajduje się plecak odrzutowy (JET PACK). Podejdź do ognia, użyj nań plecak. Uciekniesz w przestworza.

Leć do Bradleya Ericsona. Spytaj o miejsce pobytu Coopera Bradbury. Tego z kolei zagadnij o adres Thomasa Dangerfielda.

JASKINIA

Idź cały czas w prawo aż znajdziesz drzwi. Włóż znaleziony ostatanik, użyj go na tablicy rozdzielczej. Podejdź do kamienia-wyroczni. Jeśli Thomas zabiera się do wyjścia, poproś Alexis żeby go czymś zajęła (1,1). Ty trąć kamerton przy kamieniu. Kiedy szkło pęknie, zabierz go (ORACLE STONE). Pędź do samochodu i spadajcie gdzie pieprz rośnie. W tym wypadku zwrócić kamień świątyni – prawowitemu właścicielowi relikwi. Wszystko dobre, co się dobrze kończy.

User Jama

MARTIAN MEMORANDUM

ACCESS'92
PC: VGA, SB, GUS
5
PRZYGODOWA
80% Grafika 85% Dźwięk 80% Moduść
Cena w tys. zawiera VAT

MARTIAN MEMORANDUM to wydane przez ACCESS SOFTWARE dalsze przygody prywatnego detektywa, Texa Murphy'ego, znanego z wcześniejszych gier pt. MEAN STREETS oraz COUNTDOWN (opis w SS'2). Oprócz nowego zadania, drobnych kosmetycznych zmian, nic się zmieniło. Nadal mamy do czynienia z takim samym pomysłem na dobrą rozrywkę: solidna porcja problemów do główkowania, okraszona digitalizowanymi animacjami i syntezą mowy. Obecnie można to oczywiście wszytko mieć, pod warunkiem zakupienia karty dźwiękowej, większego twardego dysku, czytnika kompaktów, itp. Zaletą produktów ACCESS SOFTWARE jest to, że dają graczowi posmak wielkiego świata, bez konieczności dokonywania drogich zakupów sprzętowych. Przypominam tylko, że w grze trzeba zawsze wypytywać wszystkie napotkane osoby o wszelkie możliwe rzeczy. W ten sposób uzyskujemy nowe informacje, adresy, czyli progresję działań. Czasami zachodzi konieczność ponownego przesłuchania kogoś właśnie w związku ze znalezieniem nowych śladów. Warto zajrzeć do MARTIAN MEMORANDUM choćby po to, żeby przygotować się na nadchodzącą niebawem nową grę, UNDER A KILLING MOON. Z zapowiedzi wynika, że będzie na co popatrzeć. Niestety – gra wyjdzie wyłącznie na CD-ROM. Takie czasy...

podręczny zestaw do charakteryzacji (FACIAL KIT). Porozmawiaj z nim. Teraz odwiedź Lowella. Poprosi cię on o przedmiot znajdujący się w sejfie u Dicka.

KASYNO

Wejdź do alejki. Przesuwając płytę po prawej ujawnisz jakieś bazgroły. To hasło używane przez bramkarzy w kasynie, wejdź więc do środka. Podnieś kartę z podłogi, idź do toalety. Otwórz drzwi do wszystkich kabin. W jednej z nich jakiś mechanik zostawił plany kanałów wentylacyjnych (BLUEPRINTS). Użyj narzędzia, żeby otworzyć klapę nad umywalką.

Skieruj swe kroki do biura Dicka. Rozmowa będzie nader krótka, mumarkery (MARKERS) oraz diariusz (MEMORANDUM). Wracaj do biura. Zdejmij siatkę zasłaniającą kanały wentylacyjne. Musisz się nimi przedrzeć do toalety. Wyskocz na rozmowę z Lewellem Percivalem. Wróć do kasyna, poczekaj aż ktoś wejdzie do alejki. Jak już sobie pójdzie, idź jego śladem. Poczekaj aż gość otworzy ukryte drzwi. Uważając, by nie dać się zauważyć, wejdź do środka. Weź na spytki Larrego, wyduś z niego adres do Muchelle Bloodworth. Ją też zadręcz pytaniami.

ŚWIĄTYNIA

Jeśli wszystko dobrze wykonałeś, brama powinna być już otwarta. Wejdź do świątyni. Przesuń oba lustra, porusz gaśnicę. Faceta zabije nio klucz w otworek pośrodku i wejdź. Jest tu Alexis, ale oboje jesteście w pułapce. Porozmawiaj z dziewczyną. Sięgnij po pałkę (ROD) znajdującą się przy ubraniach. Użyj ją by odłupać beton przy drzwiach. Odsłonisz metalową płytkę. Możesz ją wytrawić kwasem. Wciśnij znaleziony pod nią guzik.

Kiedy już Thomas przestanie ględzić, po raz ostatni zapisz testament. Sięgnij do góry. Porozmawiaj z Alexis (1,2,1). Zabierz jej



Ale gdy już go pozszywam, to wtedy jest mój!!!, PC





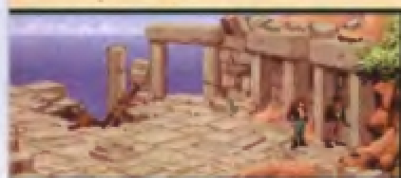
ŚCIEŻKA 3 INDIANA J[ONES] & THE FATE OF A[TLANTIS]



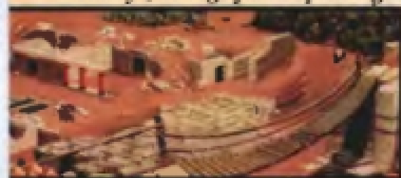
Oto jest najbardziej łopatologiczny, najbardziej odsączony z głupot i pozbawiony wtrętów – opis przejścia trzeciej ścieżki (pierwsza w SS'1) w INDIANA JONES 4. O ten opis prosiliście najczęściej, teraz napiszcie, czy wam odpowiada taka jego forma.

NEW YORK

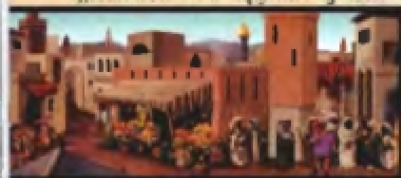
Weź gazetę i idź na tyły kina. Poprzesuwaj skrzynie by wejść do środka przez wyjście przeciwpożarowe. W środku dawaj facetowi ga-



Kadry z nowego filmu Spielberga:



„Han Solo V: Świątynia Nefretete”



zetę aż do skutku. Gdy pójdzie, pchnij lewą i prawą dźwignię i przyciśnij przycisk. Po gadce z Sophią jedziecie na Islandię.

ISLANDIA

Wejdź do jaskini i pogadaj z Heimdallem (3,3,1,4). Wyjdź z pieczary i użyj ciężarówkę.

TIKAL

Uderzaj batem zwierza tak długo, aż wejdzie na polanę z drzewem. Wejdź za nim i przejdź po drzewie na drugą stronę. Idź w kierunku świątyni, lecz zatrzyma cię Sternhart. Gdy będziesz z nim gadał to wybieraj odpowiedź pierwszą. Jak zapyta cię o nazwę dialogu, wybierz (4). Podejdź i pogadaj z papugą (4). Porozmawiaj z nim jeszcze raz i powiedz mu nazwę dialogu. W świątyni pogadaj z Sophią (2), potem wyjdź ze świątyni i zabierz lampę. W świątyni otwórz ją i użyj na spirali. Zabierz spiralę i włóż ją do posągu słonia. Pociągnij za odstający nos, a gdy Sternhart ucieknie, weź kulkę orichalcum. Wyjdź ze świątyni i idź cały czas w prawo, aż dojdziesz do samochodu. Użyj go i jedźcie na Islandię.

ISLANDIA

W jaskini włóż do ust statui kulkę orichalcum i wyjmij ją. Wyjdź z pieczary i jedź na Azory.

AZORY

Zapukaj do drzwi i pogadaj z Costą, jednak głupi dziad nie będzie chciał gadać. Pogadaj z Sophią (2). Teraz jako Sophia zapukaj do drzwi i pogadaj z dziadem (1,1,2, 1,1,1,1,1,1). Po gadce zamień się znowu i zaproponuj wymianę (TRADE). Wymieni się za swe informacje o dialogu za figurkę węża z Islandii. Teraz wracajcie do Barnett College.

BARNETT COLLEGE

Dialogi są gdzieś na terenie szkoły, mogą być w trzech różnych miejscach. Sophii powiedz, że chcesz go szukać sam. Idź do swojego biura i zabierz z lodówki majonez. Wróć na uczelnię i idź po schodach na górę. Obejrzyj krzesło i zabierz z niego gumę. Wejdź po linie, a z góry weź kamienne ostrze. Polej majonezem podłogę i pchnij totem dwa razy. Wdrap się po nim na górę i z urny zabierz prochy, będzie tam klucz. Zejdź na dół i odsuń skrzynię. Otwórz znajdującą się za nią skrzynkę jeśli tam nie będzie dialogów to zaraz się znajdą. Zejdź po linie na dół do piwnicy i zabierz z niej brudną ścierkę i trochę węgla. Połóż na zsypie do węgla gumę, dzięki niej będziesz mógł wejść na górę. Tam zabierz woskowego kota i rozpuść go w piecu na dole, jeżeli tu nie będzie dialogów, to teraz na pewno je znajdziesz. Idź tam gdzie znalazłeś gumę i obłóż ręcznikiem kamienne ostrze, dzięki któremu będziesz mógł odkręcić śruby w przewróconej szafie. Otwórz ją, a z dialogami udaj się do Sophii. Musisz ją namówić, abyś jechał sam (4,3,3, 1,1,1,1,3,2,2,2,1,1). Po rozmowie z Sophią udaj się do Monte Carlo.

MONTE CARLO

Musisz z przechodniów wyłonić Alana Trottiera – jest to siwy gość w brązowym fraku. Pogadaj z nim (1,2,1,1). Teraz głupi dziad zada ci pytanie, na które musisz udzielić odpowiedzi.

P: When were the "many freaks of nature" created?

O: When the calestial spheres...

P: What was the Plato's great error?

O: Error of translation.

P: Why did the Atlanteans...

O: To make themselves like gods.

P: Of what material...

O: Amber.

Gdy odpowiesz dobrze, da ci swoją kartę kredytową. Wsiadaj do taksówki i jedź do Algieru.

ALGIER

Idź w lewo, a potem w głąb ulicy do sklepu. Daj sprzedawcy kartę kredytową Trottiera. Idź za nim, aż do domu Omara; jeżeli go zgubisz to wróć do sklepu i powtórz ten sam manewr. W domu Omara wejdź do pomieszczenia po prawej stronie. Gdy on do niego wejdzie ty wyjdź i zamknij go w środku. Zabierz pałeczkę i dwie statuetki. Zdejmij za pomocą pałeczki bieliznę, dzięki czemu zdobędziesz mapę. Wsiadaj na wielbłąda i jedziemy. Musisz zatrzymywać się u Nomadów i pokazywać im mapę, by powiedzieli ci, w którą stronę do wykopalisk. Gdyby jednak zatrzymali cię Arabowie to pogadaj z nimi (1,1) i daj im statuetki. Gdy już dotrzesz do miejsca oznaczonego X, idź w lewą stronę.

WYKOPALISKA

Zejdź po drabinie i po omacku znajdź żebro, słoik i rurę. Wyjdź na zewnątrz, podejdź do ciężarówki, otwórz klapę wlewu paliwa. Włóż do niego rurę, a na jej koniec dołącz słoik, dzięki czemu zdobędziesz trochę paliwa. Zejdź ponownie na dół i odszukaj generator, następnie otwórz korek i wlej benzynę. Włącz generator. Teraz pchnij okrąg nad obrazem i ze schowka wyjmij statuetkę. Wyłącz generator, otwórz go i zabierz z niego świecę. Wyjdź i podnieś maskę ciężarówki. Wkręć świecę do silnika następnie włóż kulkę orichalcum do ust statuetki, a jej użyj na świecach. Zamknij maskę i wlew a następnie otwórz drzwi. Przeczytaj telegram i wracaj do Monte Carlo.

MONTE CARLO

Pogadaj z Trottierem (1), gdy pójdzie zagadnij go jeszcze raz (2). Gdy porwą go Naziści wsiadaj do samochodu i za nimi. Musisz nacierać na nich czołowo, aby spowodować wypadek. Naziści uciekną, a Trottier powie ci, że wywalił jeden z kluczy Atlantydy przez okno samochodu. Zapisze ci na telegramie gdzie go dokładnie wyrzucił. Musisz sprawdzić każdy róg ulicy i zaglądać do każdej studzienki. Gdy zauważysz go w jakiejś studzience to otwórz ją i wyjmij jeden z trzech kluczy Atlantydy (Sunstone). Wracaj pod hotel i wsiadaj do taksówki by udać się na Therę.

THERA

Weź sieć i idź w góry i wejdź w środkową ścieżkę. Zamknij skrzynię i zabierz z niej bilet na balon. Wejdź do jaskini i idź w lewo, zabierz łopatę i rozłóż ją. Będzie na niej wiadomość. Ktoś zawalił ci wyjście. Odblokuj je szybko łopatą.

Wejdź z powrotem do jaskini i ponownie w lewo. Zamknij kamienne drzwi i nałóż na kołek Sunstone (kombinacją będzie któryś z czterech symboli). Gdy już wypróbujesz wszystkie cztery kombinacje (każdorazowo naciskając na kołek) otwórz drzwi i zabierz znak. Po wybraniu prawidłowej kombinacji usłyszysz dźwięk. Ponownie zamknij drzwi i zabierz Sunstone z kołka. Wracaj do nadbrzeża i daj facetowi pozwolenie na balon, a także znak. Zabierz kosz i ze skrzyni wyjmij balon. Wracaj w góry tam, gdzie jaskinia i połącz ze sobą siatkę, kosz, balon, a do tego dołącz rurę. Napełnij balon ulatniającym się gazem ze skał. Musisz tak manewrować balonem, aby wylądować na okręcie podwodnym.

OKRĘT PODWODNY

Zejdź na dół w lewo do kuchni. Zabierz chleb i kiełbasę. Zrób kanapkę i daj ją żołnierzowi obok. Otwórz szafkę, w której znajdziesz drugi klucz Atlantydy (Moonstone) i instrukcję obsługi wyrzutni torped. Idź w prawo i zabierz sznurek od bielizny, idź jeszcze w prawo i z torpedy zabierz ręcznik. Idź na dziób łodzi i tam użyj instrukcję obsługi na panelu sterującym.



Pchnij dźwignię, a zrobi się zwarcie, połóż więc na drutach ręcznik i ponownie pchnij dźwignię. Szybko uciekaj klapą w podłodze i wyjdź po drugiej stronie. Idź na rufę i użyj instrukcję na tablicy rozdzielczej. Przyczep sznurek do dźwigni, właź do tuby i pociągnij za dźwignię.

KRETA

Ułóż kamienie na kołku. Sunstone ustaw tak jak na Therze, a na Moonstone musisz wybrać jeden z czterech symboli i za każdym razem nacisnąć kołek. Gdy ustawisz dobrze Moonstone to drzwi staną otworem wejdź w nie.

JONES ATLANTIS

KNOSSOS

Weź dwie głowy i wyjdź. Użyj bicz na głowie w sąsiednim pokoju. Idź górą, prawo, lewo. Użyj bat na głowie statui i stań na windzie. Na dole weź trzeci klucz Atlantydy (Worldstone), grzebień wraz z szalikiem i pałkę. Użyj sznurek z grzebieniem i szalikiem, dzięki temu otrzymasz wykrywacz orichalcum.

Spójrz na wodospad, znajdziesz za nim łańcuch, po którym wejdź na górę. Idź w lewo i połóż wszystkie głowy na półce. Wejdź do nowo otwartego tunelu. Idź góra, prawo, tutaj odblokuj za pomocą pałki dźwig. Idź w lewo, góra, prawo, prawo. Tutaj włóż pałkę do ust głowy. Na górze weź pudełko i włóż do niego kulki orichalcum i zamknij je. Idź do góry i użyj kulki orichalcum na statuetce, a jej użyj na maszynie. Przejdź w prawo i połóż kamienie na kołku. Sunstone ustaw jak na Therze, Moonstone tak jak na Krecie, a Worldstone musisz wybrać jeden z czterech symboli i za każdym razem naciskać na kołek. Gdy ustawisz dobrze Worldstone, drzwi otworzą się.

Wejdź do środka i idź w prawo. Przeszukaj kości, a kulkę orichalcum włóż do pudełka i zamknij je. Idź w górę. Użyj wykrywacz i żebro na ścianie. Pchnij drzwi i wejdź do środka, zabierz orichalcum i włóż je do ust wagonika.

ATLANTYDA

Znajdź po omacku drabinę i przystaw ją do zburzonych schodów. Wejdź po niej i ponownie ją zabierz. Otwórz kamienne pudło i wyjmij z niego metalową rurę, do której włóż orichalcum. Połóż kamienie na kołku i ustaw kombinację przeciwną do kombinacji w Knossos i naciśnij kołek, a otworzą się usta statui. Włóż do ust orichalcum i drzwi staną otworem.

Teraz musisz przeszukać każde pomieszczenie oznaczone znakiem zapytania i znaleźć głowę statui, klatkę piersiową, brązowe kółko, część robota, kubek, figurkę węża i kiełbasę. W niektórych pokojach są przejścia do innych pokoi przez otwór wentylacyjny.

Idź do pomieszczenia, z którego otwór wentylacyjny prowadzi do wentylatora w więzieniu. Stoi tam statua, do której trzeba wrzucić kulkę orichalcum. Aby zdobyć kubek trzeba położyć drabinę nad przepaścią, przejść i zabrać kubek (nie zapomnij zabrać drabinę). Żeby zdobyć kiełbasę musisz sprowokować Niemca, rozwalić go i zabrać mu kiełbasę. Klatka piersiowa jest gdzieś w korytarzu obwodowym.

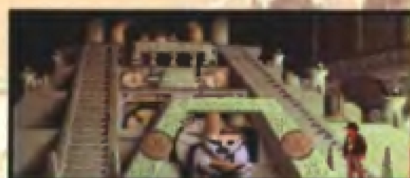
Kiedy będziesz miał już wszystkie przedmioty, idź do pomieszczenia z ławą. Tam połóż kubek na stopniu, a głowę statui włóż we wnękę, dzięki czemu zdobędziesz trochę lawy. Idź do pomieszczenia z wielką maszyną. Nałóż brązowe kółko na kołek, a do garnka wlej lawę. Wyjmij z miski kulki orichalcum i koniecznie zabierz brązowe kółko. Skieruj swe kroki do pokoju z krabami. Tam włóż do klatki gumę i kiełbasę, a klatkę włóż do basenu. Jeżeli krab się złapie to wyciągnij klatkę.

Idź do pokoju czuwania (SENTRY ROOM). Włóż orichalcum do figurki węża, a ją wrzuć do wody. Włóż orichalcum do posągu ryby i wejdź w drzwi. Wejdź do więzienia, zabierz część robota i idź do kanału.

KANAŁ

Rzuć ośmiornicy klatkę ze złapanym krabem, przepłyń kanał i włóż do ust kraba kulkę orichalcum. Płyń nim w lewo i za pomocą kamieni otwieraj sobie kraty. Po drodze wejdź po schodach na górę i zabierz z szafki półkole. Płyń dalej do kolejnych drzwi. Tutaj przyczep łańcuch do ręki statui. Przystaw drabinę do statui i otwórz klapę. Ułóż części (półkole z prawej strony, kółko na środku, nieforemną część na kółku, część robota w lewym górnym rogu, a w środek orichalcum). Ramię statui opuści się. Przyczep łańcuch do ramienia (przełóż część robota na dolny kołek i w środek orichalcum).





Zabierz z ziemi pręt i wracaj do więzienia. Gdy już tam dotrzesz, daj Sophii pręt i podnieś kratę, powiedz jej, że masz plan, a ona podeprze kratę prętem. Podnieś ponownie kratę i zabierz pręt. Płyń z powrotem tam, gdzie otworzyłeś drzwi. Wejdź w nie i kieruj się za Sophią. W pomieszczeniu centralnym spójrz na jej naszyjnik, włóż do niego orichalcum i włóż go do złotego pudełka. Pójdź jeszcze w lewo i zabierz berło.

Teraz wyjdź z pomieszczenia, idź w prawo i wejdź w drzwi. Włóż berło do lewej dziury, a pręt do środkowej i włóż do wyrzeźbionych ust orichalcum. W czasie jazdy przełóż pręt do prawej dziury i szarp berłem, aż się zablokuje. Przełóż pręt do środkowego otworu i szarp, aż się zablokuje. Czołg spadnie, lecz wy zdążycie wyskoczyć.

Idź na dolną kładkę, a z niej w prawo do centrum Atlantydy. Musisz wchodzić drzwiami, aby dojść do kładek z zakrzepłej lawy. Nie zapomnij też przeczytać na ścianie układu słońca, księżyca i wulkanu. Przejdź przez kładki i idź w prawo. Tu ułóż trzy kamienie w taką kombinację jaką zapamiętałeś na ścianie i naciśnij kołek. Zjawi się Kerner z Dr. Ubermanem. Musisz ich przekonać, aby nie stać się królikiem doświadczalnym. Potem wystarczy usiąść przed monitorem i obejrzeć końcową sekwencję.

Jack Malyna

Dystrybutor wersji PC CD-ROM: CD Projekt, tel. (0-) 621-46-28



Na horyzoncie wieloryb, PC



LUCASARTS'92
1MB AMIGA
PC: VGA, SB, GUS
PC CD-ROM
5 11
PRZYGODOWA
95% Grafika
90% Dźwięk
95% Muzyka
850 Cena w tys. zawiera VAT





Powiedziano ci, że przemierzysz lądy królestwa błękitnych skał, w zapomnianych miejscach odnajdując relikty Dawnych Dni. Śmiałeś się nie chcąc w to wierzyć.

A jednak potem nadszedł czas próby. Zdołałeś stawić czoła stworzeniom pochodzącym skądś, gdzie wszystko jest inne niż tutaj. I zanim na tarczę słońca padł cień, trzy ziarna piasku zostały złożone w klepsydrze i wtedy dopełniły się słowa przepowiedni.

BUNGALOW

Poza jednostajnym pluskiem wody wewnątrz panuje cisza. Wywołaj z kryształowej kuli Petroya, po wysłuchaniu go zabierz miedzianą kulę. W szafce nad paleniskiem spoczywa smalec i nóż. Wyszedłszy na taras spotykasz bliźniaków Ubiego i Orbiego, po lakonicznej prezentacji przyłączają się oni do drużyny. Szczypcami oderwij drewnianą barierkę i z pomocą noża utnij kępę trzciny. Buszując ponownie nożem w trzcinie wykrywasz, że wewnątrz ktoś ukrył flet.

W pracowni alchemika zaopatrzysz się w środek nasenny i mieszek nasion, które to rzeczy należy zmiksować ze sobą. Przewieszając portret na gwóźdź, odkryjesz wgłębienie w ścianie. Jama używana jest przez zwierzaka jako mieszkanie, skusi się on na porcję usypiających nasion i dzięki temu z głębi wyciągniesz odlewniczą formę. Podnosząc tabliczkę spostrzegasz, że znajduje się pod nią tajne przejście, włazu niestety chroni kłódka. Gdyby tylko mieć odpowiedni klucz... Leżącym na stole kluczem rozłupiesz eksponat czaszki, wydobywając ze szczątków pierścień. Działając nim na miedzianą kulę sprawisz, że przemieni się ona w kocioł. W palenisku umieść drewno i słomę.

Grając na flecie przywołuje się Urma, wiecznie głodnego nietoperza z wywieszonym jak pies językiem. Nakarm go truskawkami, przyniesie złoto, z półki spadnie też słoik z konfiturą. Wezwij gacka jeszcze raz, częstując go dżemem, niestety zaledwie substytutem tego co lubi najbardziej. Ale będziesz mógł skorzystać z jego umiejętności, krzesząc ogień w palenisku. Możesz teraz wstawić kocioł i wrzucić do środka złotą sztabkę. Przelej płynny surowiec do formy, odlewając najprawdziwszy klucz. To wszystko, czego potrzeba, żeby się stąd wydostać.

KRYPTA

Niemało tu niezidentyfikowanych bliżej szczątków, penetrowanych przez wszędobylskie robactwo. Nos wyczuwa, że załatwiwszy swoje, trzeba się stąd migiem wynosić.

Weź deski, piszczel i zdejmij pochodnię ze ściany. Zapal ogień, do kotła wrzucając smalec, który przeistoczy się w oliwę. Przejdź w lewo. Wpada ci w ręce lina, zwiążesz nią luźne deski. Wsadziwszy miedzianą kulę w pusty oczodół czaszki, wyjmij księżycowy kamień i zatknij piszczel w powstałej szczelinie. Do miski przelej oliwę, skorzystaj ze spreparowanej przed momentem rurki. Teraz możesz pchnąć do przodu dźwignię. Nad przepaścią stworzysz most, oparłszy powiązane deski na kamieniu. Ponad morzem lawy podążasz dalej.

Zaopatrz się w dziryt i piszczel, połącz je, a wytworzonym bosakiem podważ kotarę, za którą spoczywają jeżyny. Czaszkę trzeba zepchnąć z monolitu, skrzętnie zgarniając słoneczny kamień. Przywołaj i nakarm Urma, wskazując mu szczelinę w drzwiach. Przyniesiony klucz odblokuje zamek.

Posiłowawszy się z wrośniętym w skałę mieczem, odczep haczyk i dopiero wtedy stanie się możliwe skorzystanie z ostrza miecza, a on zaatakować powinien pokraczną statuę. Podniesiona klapa ukazuje niemiłą dla oka zawartość skrzyni. Ze składowanych tu (niegdyś bodaj żywych) towarów z biegiem czasu ostał się jedynie kwas. Wybierz go kotłem, wewnątrz znajduje się mechanizm. Wciskaj kolejno: słońce, księżyc, koronę, miecz, księżyc, koronę. W skrytkach leżą eliksir oraz figurka.

Pochodnię zamocuj we wsporniku na wrotach, polewając zaśniedziałe fragmenty stali kwasem. W niszę wmontuj figurkę oraz oba kamienie, kładąc słoneczny kamień na spód. Otrzymałeś pierwsze ziarno piasku.

JEZIORO

Wpław nie da rady przepłynąć jeziora, próbujesz przedostać się mostem, ale drogę zastępuje ci dzika bestia. Podnieś piórko, podziałaj nim na wnętrze skrzyni, otrzymasz jad i pyłek. Wrzuć oba ingredienty do kotła, produkując tym sposobem miksturę wzrostu. Podlane nią liście zrodzą truskawki. Syty Urm przyniesie kolejną porcję złota, dołącz do niego połówkę statui, którą posiadasz. Z pomocą owego prowizorycznego aparatu do oddychania dajesz nurka pod wodę.

Dwukrotnie spróbuj wejść po schodach, zdobędziesz insekta, którego wsadź w kępę wodorostów. Rozetnij szkłem brzuch porażonej ładunkiem elektrycznym ryby, z wnętrza wydobywając metalowy pręt. Podziałaj nim na dziurę nieopodal schodów, zbadaj schody, powiększ prętem nowo powstałą szczelinę i ponownie uruchom kratę pułapki.

Jeszcze jedno przeczesanie wodorostów spowoduje, że z zamieszkującej tam ryby pozostanie zaledwie szkielet. Wyjmij z niego końcówkę harpuna, zasadziwszy ją na pręcie. Na harpun nadziej kolejną rybę z kępy wodorostów. Przynętę zainstaluj w zablokowanej kracie i wywołaj z kryjówki węża. To się nazywa apetyt!

SMOK O STU TWARZACH

Jadem skrop węża, to go zmieni w kryształ. Zabierz diadem, służy on do przemieniania miedzianej kuli w rurkę. Pochodnią spal chaszcze, rurką strącając zawieszoną pod stropem pułapkę. Rój os łatwo da się do niej zwabić.

Stało się: przed tobą stoi dość nieprzyjemny osobnik, unicestwić go można tylko podstępem. Trzeba będzie dokonać serii metamorfoz. Korzystaj z dolnego papirusa, aż do momentu, gdy smok zamieni się w owada. Złap go wtedy w pułapkę. Zaopatrz się w czereśnie, poleć Urmowi zająć się pułapką. Wychodząc masz już dwa ziarna piasku.

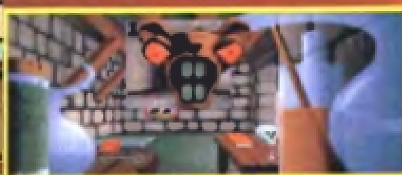
Pogadaj z Borgolem, zainteresuj się lewymi drzwiami, ustawiając kombinację (łuk, zwierzyna, kocioł, pieczeń) a następnie porusz czaszką. Idąc dalej zabierz fiolkę, sforsuj następne drzwi (wielokąty wciskaj w kolejności od lewej do prawej poczynając od góry).

STRAŻNICZKA

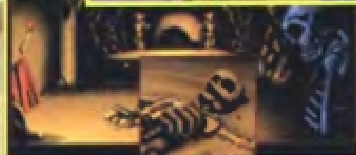
Zdejmij szmatkę z lepetyny antycznego posągu, weź ECU oraz młotek, roztrzaskując nim ramię posągu. W dalszej kolejności wyjmij cegłę ze ściany, wpuszczając do komnaty promień światła. Gargulca przenieś na półkę, z paszczy lwiej fontanny wydobądź roślinę. Teraz należy na uzębieniu lwa odegrać sekwencję (12, 4, 6, 3), możesz nawilżyć szmatkę w potoku.

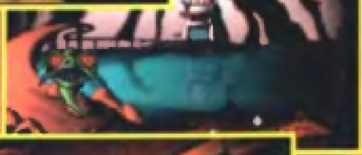
Jeden kryształ w oczodole statui potraktuj jadem, drugi pyłkiem. Na wężu wykrzyw rurkę, zerwij kwiatek.

W palenisku postaw na drew-













WEEN
THE PROPHECY

Trzy części GOBLINÓW, dwie części INCA, FASCINATION oraz LOST IN TIME stanowią największe osiągnięcia francuskiej firmy COKTEL VISION. Do tego zestawu należy dodać nieco starszego i mniej znanego, ale równie dobrego WEEN.

nach dzban, podłóż roślinkę, kwiatek, liście z krzewu rosnącego po prawej stronie. Na gargulcach osadź wykrzywioną rurkę, zarzucając na nią mokrą szmatkę. Jeszcze tylko ustaw we wgłębieniu fiolkę, żeby wytwarzany preparat miał gdzie spływać. Szkło powiększające skupi promień światła, inicjując reakcję. Maszyneria pracuje na najwyższych obrotach, po chwili możesz zabrać fiolkę. Wiekowej Strażniczce podaj wyprodukowany eliksir, przeistaczając ją w Ślicznotkę.

Zdejmij rurkę z gargulców, zmień ją w miedzianą kulę, wsadzając w objęcia stojącej przy ścianie statui. Dotknij jej i śmiało wychodź z komnaty.

Podnieś naszyjnik oraz odbierz posągowi wojownika rękawicę. Odchyl kotarę, wpadnie ci w ręce komplet luster. Pucharem podziałaj na prawy posąg, po czym dotknij jego nosa. Z pomocą rękawicy pogrzeb w kufrze, powininno tam znajdować się serce, wśród mrowia insektów. Umieść je w jedynym stosownym miejscu. Drzwi otworzy klucz ze spoczywającej z prawej strony ołtarza wazy. W pasażu zamontuj w szczelinie lustra, zneutralizuje to pole elektryczne.

LEWE DRZWI

Posiądź siatkę oraz obręcz od beczki. Używszy naszyjnika na miedzianej kuli zmienisz ją w miecz. Wetknij go w łapę posągu, zdobędziesz zastygłą błyskawi-cę.

Nad rzeką podnieś ruszt, obramuj go obręczą. Sito odcedzi z nurtów rzeki trzy dorodne samorodki złota. Schwytana do siatki ryba po włożeniu do dziury zanęci kraba, którego chowasz do inwentarza. Błyskawica posłuży jako zastępcza korba do studni, szczypce kraba przetną tańcuchy. Odemknąwszy wieko mieczem, zdobywasz mały kluczyk. Nim z kolei otworzysz skrytkę. Na piedestale połóż słońce, samorodki i błyskawicę.

PRAWE DRZWI

Weź korzeń, w podniesioną torbę schwytaj węża, zacieśnij więzy. Wężem postrasz zwierzaka zwącego się mongoose, wyrwij z ziemi naparstnicę, mieczem natnij korę drzewa, zbierając odrobinę żywicy przy użyciu korzenia. Rzucona w mrówkopodobne potwory spowoduje ich samosklejenie.

Posługując się rurką, skieruj strumień wody na bok. Do miski włóż naparstnicę, perły z jamy węża oraz fragment kości udowej leżący przy prawym drzewie. Siedząca na kopcu królowa nie zdzierży po konsumpcji owej potrawy. Mieczem przetnij linę i droga wolna.

NAD OCEANEM

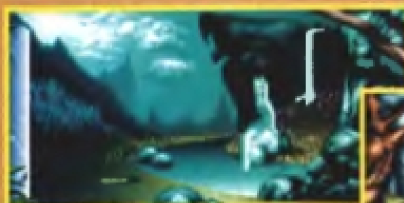
. Zostałeś bestialsko okradziony z bagażu. Czeka cię praca od podstaw. Zerwij tropikalne pnącze, na kwiat wylej żywicę zebraną miską z drzewa. Odłącz róg od szkieletu, połóż go obok gałęzi i powiąż to pnączem a uzyskasz kilof. Wyrąbiesz nim dziurę w ziemi, w nieoznaczonym miejscu w lewym dolnym rogu ekranu. Wodę, która trysnęła nabierz do miski i podlej grzybki. Ptaszysko zostanie przepłoszone po celnym rzucie kamieniem. Jeszcze tylko trzeba poprosić siedzącego na szkielecie robaczka-głodomora, żeby spałaszował grzyby.

WIECZORNA PLAŻA

Zbierz flet, truskawki, siatkę, wiosło umieść w zaczepie na tylnej części łodzi. Nakarmiwszy Urma dostaniesz złoto, które oddaj siedzącemu na skale ptakowi, zwróci twój chlebak a wraz z nim zrabowane wcześniej obiekty.

Pacnięciem młotka odłam wręgi ze zrujnowanego szkieletu łodzi. Po uprzednim potrząśnięciu palmą, włóż kokos do drucianej pułapki obok łodzi. Siecią schwytasz rybę z oceanu, mieczem rozpruwając jej brzuch i obdarowując ikrą pająka, który utka w podzięce żagiel. Jedno cięcie miecza wystarczy, żeby odrąbać pęd bambusa, wstaw go do łodzi w charakterze masztu, doczepiając żagiel. Zamocuj wręgi, podłączając do nich drucianą pułapkę. Łódź niecierpliwie czeka na wodowanie.

Okaże się, że poszycie przecieka. Musisz szybko przeciwdziałać tonięciu. Rurką przyciągnij unoszącą się na powierzchni butelkę i wyciągnij z niej korek. Nie posiadając klucza do kłódki, można w nią stuknąć młotkiem. We wnęce będzie smoła, posmaruj nią korek. Teraz trzeba kotłem wybrać wodę i szybko wsadzić korek w nieszczelność, wbijając go młotkiem.





WULKANICZNA WYSPA

Spoczywający na skale klucz otworzy drzwi do komórki. Zagarnij szpadel oraz truskawki. Urm jak zwykle przyniesie wysokokaratowe złoto, przekaż je jednookiemu starcowi. Łopatą wykop na zewnątrz w piasku osiem dołków, zabierając wszystkie przedmioty, perłę wydobywając z muszli przy pomocy miecza. Starcowi daj wszystko co znalazłeś, a także ECU. Pociągnij za pierścień, który podniesie pręty kraty. Niestety jednookiemu spryciarzowi udało się zrobić cię w konia. Bez ceregieli roztrzaskaj więc mieczem deski w ścianie, przy której siedział.

POLANA

Zetnij mieczem gałąź oraz wykarczuj krzaki. Zajrzenie do dziury zaowocuje pojawieniem się ptaka Orivora, poszukaj dla niego złota, siekając mieczem krzaki na lewo od krwiożerczej rośliny. Ptak odwdzięczy się podarowując linę, którą zamocuj na zgiętej gałęzi w charakterze cięciwy. Wypuść strzałę w kierunku wiszącego na drzewie orzecha. Pudło. Ale można rurką przyciągnąć spadłe piórko i doczepić je jako lotkę do strzały. Teraz trafisz bezbłędnie. Rozłup orzech mieczem.

JASKINIA

Weź pióro, dotknij nim kufra, chwytając leżące wewnątrz fiolki. Zaopatrz się w truskawki oraz czerwone porzeczki. Laską huknij w szklane oko, przywołaj Urma, nietoperz dostarczy złoto, które trzeba przekazać starcowi. Po ponownym wezwaniu poleć gackowi, żeby wziął starca w obroty, wykona to na tyle skutecznie, że tamtego trafi przysłowiowy szlag.

Przygotuj eliksir wzrostu (jad plus pyłek), polej nim grzyby oraz kępę trawy rosnącą w głębi, zabierając następnie trufle i rumianek. Trufle zmieszane z jadem wytworzą napój wyskokowy, polej nim na próbę rubin. Nabrawszy do kotła wody, ustaw go na ogniu i wrzuć do wrzątku rumianek. Powstanie herbata, napój nią robaka, wtedy nabierze on wreszcie chęci na wgryzienie się w grzyby.

ŁĄKA

Pyłkiem sprósz kwarc, zabierając słupek kwiatowy, roznieś mieczem zarośla. Borgolowi podaj napój uzdrawiający (trufle plus pyłek). Siedzącej na liściach mrówce podaruj słupek. Po redukcji gabarytów buszując w trawie wyciągnij kołek, znajdź trzy zagubione ziarna piasku. Teraz trzeba podziałać napojem uzdrawiającym na stalugę, potem pchnąć dźwignię i zdobytym kluczem otworzyć drzwi. Napar z trufli, pyłku i jadu skutecznie podziała na kraty, węże zaatakuj jadem, rubin napojem wyskokowym zaś ognie wodą z poprzedniej komnaty.

KRAAL

Pozaglądaj kilkakrotnie do prawej szczeliny, w końcu pojawi się klej, który zbierz do miski. Mieczem odczep od ornamentu połówkę klejnotu, poszukaj dalej mieczem w tym miejscu, odkryty rubin polej napojem wyskokowym, zdobędziesz cały klejnot. Zagłęb ostrze miecza w szczelinie na dole, złap świetlika i zanurz go w kleju. Oświetlaj kolejne wnęki, powtarzając czynności ze świetlikiem. W jednej z nich należy wsadzić i wyjąć miedzianą kulę, by połówkę wziętą klejnotu skleić z tą posiadaną. Z innej wyjmiesz gałązkę, przetkaj nią rurę trzymaną przez statuę, weź klejnot.

Gdy wszystkie szczeliny będą się już świecić, poruszaj dźwigniami by na ścianie pojawił się pełny napis. Dana dźwignia odpowiada za jeden fragment. Potem strzały z łuku muszą zapalić imię Kraal. Zdaje się, że wpadłeś w sidła.

Kraal śmieje się w najlepsze, widząc cię wtrąconego do więzienia. Weź zielone serce i wyciągnij ze ściany gwóźdź. Popatrz na tajemny zamek. Wsadź gwóźdź w prawe słońce, w szóstą szparę licząc od góry, przesuń wskazówkę. Spod trzeciego pręta wydobędziesz szpilkę. Obie te rzeczy wsadź (licząc od lewego słońca) na godzinę trzecią i dziewiątą, przesuń wskazówki.

WAHADŁO

Przy maszynie leży bambus. Wpisz imię Djel, posążek zaopatrując w serce. Nożem wytnij dwa karby na bambusie, dźwięk fletu przywoła Urma. Wstaw brakujący kamień na swoje miejsce a następnie wstukaj sekwencję Azeulisse. Na koniec poruszaj kolejno dźwigniami począwszy od prawej tak, by każda przeszła wszystkie pozycje i powróciła do stanu początkowego. Potem możesz postawić obok siebie dwie figurki. Trzy ziarna piasku złóż na swoje miejsce. Najgorszemu wrogowi nie powinno się życzyć kłopotów, jakie spadły teraz na Kraala.

Mic

COKTEL VISION'92

1MB AMIGA
PC: VGA, SB, GUS

PC 5 | AMIGA 3

PRZYGODOWA

80% Grafika | 85% Dźwięk | 85% Miodność

ULTIMA VII

część 2



Niezwykła misja Avatara w Brytanii (SS'14) utknęła wtedy w martwym punkcie, bowiem na skutek wpadki programistów, niemożliwe było wylanie przyrządzonej mikstury na śpiącego upiora (Wyspa Śmierci).

Firma ORIGIN do dziś nie dała konkretnej odpowiedzi, ale pokonaliśmy ten problem we własnym zakresie. Otóż sprawdzane jest, czy użyłeś palnika, a nie czy dobrze wykonałeś miksturę, wystarczyła więc jedna czynność by pójść dalej. Okazało się też, że byliśmy mniej więcej w połowie gry...

Nie musisz kupować statku w Trinsic. Po przejściu mostu na drodze do Empath Abbey idź wzdłuż brzegu rzeki aż do górskiego jeziora. Na jego brzegu, przy wejściu do Dungeon Despise (nie wchodź tam), leży twój latający dywan (po dwukrotnym kliknięciu trzeba zaczekać aż się uniesie).

Do przyrządzenia mikstury potrzebne są wszystkie fiolki z domu Mardry. Weź je i idź do laboratorium. Pustą fiolkę (przezroczystą) włóż do dzióbka z prawej strony, a pozostałe do dzióbków z lewej. Teraz użyj palnika – buteleczka wypełni się niebieską cieczą. Weź otrzymany napój i wróć do lekarki. Ta pochwali cię za przygotowanie trucizny (nawet gdybyś nie użył palnika) i powie, że musisz jeszcze wykonać Soul Cage.

O północy idź do siedziby Licha i gdy położy się na katafalku złap go w Klatkę, a następnie wylej na niego przyrządzoną miksturę. Po chwili duch Licha zostanie zniszczony i mag Horance odzyska własną świadomość. Wtedy poprosi cię abyś uwolnił pozostałe duchy przez zniszczenie The Well Of Souls. Jednak najpierw musisz zaprowadzić Rowenę do jej męża Trenta.

Gdy wrócisz spytaj Horanca jak zniszczyć Studnię. Okaże się, że musisz znaleźć ochotnika, który skoczy do studni. Spytaj burmistrza czy poświęci się dla dobra mieszkańców. Ten zgodzi się, jeśli nie znajdzie się żaden inny ochotnik. Przepytaj pozostałych mieszkańców – oczywiście nikt nie wyrazi zgody na takie szaleństwo. Wróć do Forsytha – niechętnie spełni daną obietnicę.

Mag Horance pogratuluje ci wykonania zadania i w nagrodę da Magiczną Laskę. Idź do Caina i poproś o wypełnienie umowy. Okaże się, że mag Alagner zażartował z ciebie, gdyż istnieją tylko Pytania i nie ma na nie Odpowiedzi. Wróć do niego i poproś o notatnik. Jednak czarodziej da ci klucz do magazynu i powie żebyś sam poszukał notesu. Uwaga! Żeby zdobyć książkę musisz mieć kilka wytrychów.



Idź wzdłuż wschodniej ściany budynku – dolny kawałek jest fałszywy i możesz wejść do środka. Otwórz kratę, przesuń dźwignię i znowu otwórz kratę. Przesuń dźwignię na „krwawym" ołtarzu i stań na platformie – zostaniesz przeniesiony do komnaty obok. Idź w kierunku drzwi – znowu się teleportujesz. Teraz wejdź na prawą platformę – kolejny „skok", przestaw przełącznik i stań na lewym teleporcie. Idź do komnaty z platformą (nie wchodź na nią) i przejdź przez północną ścianę.

Aby zabrać notatnik z pokoju na piętrze musisz ustawić na stole piramidę ze skrzyń. Z notatnikiem udaj się do Vispów. Po przeczytaniu książki zgodzą się podzielić z tobą swoimi wiadomościami. Niestety potwierdzą one twoje najgorsze przypuszczenia. Guardian pragnie zniszczyć Brytanię, jednak aby tego dokonać musi wejść do tej krainy przez Czarną Księżycową Bramę. Jeśli nie uda się zapobiec stworzeniu The Black Gate, Brytania będzie stracona na zawsze. Poza tym dowiesz się, że Lord Time został uwięziony w Shrine of Spirituality. Na szczęście udało mu się stworzyć „drogę", z której możesz skorzystać, by się z nim zobaczyć.

Idź w kierunku północno-zachodnim, aż znajdziesz jakąś polankę, wtedy użyj Orb Of The Moons – powstanie Księżycowa Brama, która prowadzi do Lorda. Time zaproponuje ci pomoc, ale najpierw musisz go uwolnić. W tym celu należy zniszczyć generator, który znajduje się w Dungeon Despise. Idź tam – użyj wejścia, przy którym leżał latający dywan.

Droga do generatora jest następująca (G – góra, D – dół, L – lewo, P – prawo, T – zostaniesz teleportowany): G, G, G, T, P, P – do końca korytarza, T, D, D, L–rozgałęzienie przy drzwiach, L. Przed komnatą z ogniem poproś przyjaciół aby opuścili drużynę i poczekali tu na ciebie, a sam idź dalej.

Okaże się, że Czerwona Brama Księżycowa nie pozwoli ci dojść do Sfery. Odtwórz drużynę, udaj się do Lorda i opisz mu sytuację. Time powie ci, że musisz odnaleźć Klepsydrę Nicodemusa. Idź do Yews i porozmawiaj z magiem. Niestety okaże się, że sprzedał ją w Paws lub w Brytanii. Udaj się do wioski i w Sklepie Przedmiotów Używanych kup Klepsydrę.

Wróć do Nicodemusa, jednak ten nie potrafi jej zaczarować. Mag obieca, że uczyni to jeśli „naprawisz" magię. Idź do Lorda Time. Ten po chwili namysłu wyśle cię do czarodziejki Penumbry, która mieszka na Moonglow. Musisz jednak mieć następujące przedmioty: młot, złoty pierścionek (od jubilera w Brytanii), wytrych, motek wełny (od Camilii w Paws) i samorodek. Przed domem Penumbry jest tabliczka. Połóż obok niej powyższe przedmioty – w tej samej kolejności – od prawej do lewej strony plakietki. Jeśli zrobiłeś to poprawnie tabliczka zniknie i pojawi się klucz do drzwi. Wejdź do środka i zaklęciem Awaken obudź czarodziejkę. Ta zacznie się skarżyć na ból głowy powodowany zaburzeniem fal eteru i spyta czy nie znasz materiału chroniącego przed tym. Oczywiście chodzi o blackrock.

Idź do Cove i z domu maga zabierz cztery kawałki tej skały. Wróć do domu Penumbry i połóż je na postumentach. Teraz możesz porozmawiać z czarodziejką. Ta stwierdzi, że zaburzenia są powodowane przez generator umieszczony w Dungeon Deceit. Jednak zanim tam się udasz musisz mieć Ethereal Ring, który uchroni cię przed emanacjami z tego urządzenia. Według informacji Penumbry pierścień jest w posiadaniu króla gargulców Draxinomusa. Po drodze na Terfin wstąp do Alagnera oddać mu notatnik. Niestety, mag został zamordowany przez Hoka (jeśli chcesz go zobaczyć, kliknij na szklaną kulę). Draxinomus przyzna, że sprzedał Pierścień Sułtanowi Spektranu.

Drzwi do rezydencji władcy tej malutkiej wysepki otworzą się gdy do nich podejdziesz. Sułtan zgodzi się oddać Ethereal Ring jeśli uda ci się otworzyć jego skarbiec (lepiej użyj teraz opcji Save). W czasie prób zaatakuje cię harpia. W jej zwłokach znajdziesz klucz otwierający drzwi. Weź Pierścień, wróć do Penumbry i poproś o zaczarowanie go. Teraz możesz udać się do Dungeon Deceit (jest na wyspie na północ od Moonglow). Przy wejściu pozostaw wszystkich członków drużyny.

Droga do Tetrahedronu (F – fałszywa ściana): L, G, L, F, G, P, F, przesuń przełącznik (tylko pierwszy), P, F, G. Wejdź do urządzenia, zabij potwora i kliknij na Enclosed Prism. Tetrahedron ulegnie zniszczeniu, a u swoich stóp znajdziesz jego miniaturkę (Prism). Weź ją, wróć do towarzyszy i razem udajcie się do Nicodemusa. Mag dotrzyma obietnicy i zaczaruje Klepsydrę. Idź do Dungeon Despise aż do Czerwonej Bramy Księżycowej (wcześniej zostaw towarzyszy). Weź do ręki Klepsydrę i wejdź do Sfery. Przejdź kolejno przez Czerwoną, Niebieską, Niebieską i Czerwoną Bramę, kliknij na Enclosed Prism – generator ulegnie zniszczeniu.

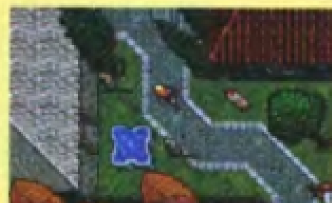
Lord podziękuje ci za uwolnienie go i wyznaczy następne zadanie – musisz zburzyć generator (to zaczyna być nudne!!!) znajdujący się w jaskini na Meditation Retreat. Weź leżącą obok ciebie kulkę (Prism) i ponownie wezwij Lorda (używając Klepsydry). Spytaj o zabezpieczenia generatora. Okaże się, że można je ominąć używając specjalnego hełmu wykonanego z występującego w meteorytach minerału Caddellite. Więcej informacji o tym minerale możesz uzyskać od Briana pracującego w Obserwatorium na Moonglow. Oczywiście udaj się tam i przepytaj go. Według uczonego ostatni meteor spadł w północno-wschodniej części Brytanii. Podobno kiedyś była tam wyspa Ambrosia, ale o szczegóły musisz spytać jego brata Nelsona.

Hełm z Caddellite może wykonać Zorn, kowal, który mieszka w Minoc. Brat Briana odeśle cię do Jillian. Ona potwierdzi istnienie wyspy w północno-wschodniej części Brytanii. (Uwaga! Wyspy tej nie widać na mapie, gdyż przykrywa ją róża wiatrów). Popłyń tam. Od Kissme dowiesz się, że hydra mieszka w jaskini. Do stwora jest tylko jedna droga (nie otwieraj pomieszczenia z Lichem!). Jedną ze ścian budynku, w którym mieszka smoczysko można otworzyć tak jak drzwi.

Po zabiciu hydry idź na południe i weź bryłkę minerału. Teraz udaj się do Minoc i poproś kowala o wykonanie hełmu. Następnie kup kilka buteleczek leczniczych napojów i płyń na Meditation Retreat. Towarzyszy zostaw przed jaskinią, a sam idź do generatora. Droga do Enclosed Prism (patrz mapka): należy kolejno stawać w miejscach oznaczonych cyframi co powoduje powstanie odpowiednich mostów (cyfry w kółeczkach). Gdy zniszczysz urządzenie weź Sześcian (Prism), wróć do towarzyszy i razem udajcie się na Buccaner's Den.

Znajdź Danaga – szefa oddziału Bractwa i dokładnie go przepytaj. Ponieważ masz ze sobą Sześcian Prawdy, nie okłamie cię. Hook mieszka na wyspie w katakumbach. Wejście znajduje się w House Of Games, a klucz do drzwi ma Sintag. Elizabeth i Abraham udali się na Wyspę Avatara realizować Specjalny Projekt Bractwa. Ponieważ już byłeś w „apartamentach" Hooka możesz płynąć na „własną" wyspę. Jednak zanim się tam udasz lepiej kup odczynniki do rzucania czarów – najlepiej po 30 każdego rodzaju. Poza tym musisz mieć co najmniej ósmy poziom wytrenowania, aby móc rzucać zaklęcia z Ósmego Kręgu, zaklęcie Death Vortex i Rudyom's Wand. Jeśli jesteś słabiej wyszkolony, musisz pochodzić po Brytanii i zabić kilka (tysiąc przeważnie wystarczy) potworów.

A teraz kolej na finał. Popłyń na południowy kraniec Wyspy Avatara. Ozdobnym kluczem znalezionym w rzeczach Haka otwórz bramę i idź do jaskini po lewej stronie doliny. W lewym górnym rogu komnaty jest fałszywa ściana, za którą znajduje się przełącznik otwierający metalowe drzwi. Korytarz doprowadzi cię do rozwidlenia – skręć tam w lewo. W pomieszczeniu z trzema dźwigniami musisz przestawiać dolne, dopóki nie poruszy się lewy kołowrót. Teraz możesz przesunąć górną dźwignię – otworzysz ostatnią komnatę. Z leżących tam zwłok weź klucz, a następnie użyj dźwigni znajdującej się za beczką – otworzy się przejście do głównego korytarza. Tym razem idź prosto, aż do pomieszczenia z dźwignią w centrum. Odpowiednio manewrując przełącznikami dojdź do środka pokoju i przesuń dźwignię. W dolnej, zamkniętej na kratę komnacie (nie wchodź tam!) zaklęciem Telekinesis przestaw przełącznik.

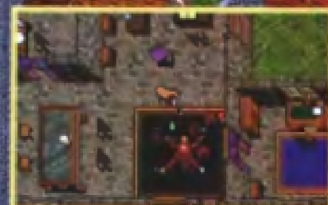


Screeny, PC





Idź na południe przez komnatę gargulców. Po drodze weź ze studni klucz i zewrzyj znajdujący się obok niej przełącznik. Wróć na główny korytarz i kontynuuj marsz na dół, aż dotrzesz do platformy (klucz do ostatnich drzwi ma rycerz). Wejdź na nią – zostaniesz przeniesiony do innego pomieszczenia. Przestaw znajdujący się tam przełącznik i idź do góry. W świątyni zabij wszystkich członków bractwa i zdejmij medalion z ołtarza. Drewniane drzwi za zasłoną zniszcz zaklęciem Fire Blast.



Z komnaty z posągiem prowadzi na północ niewidzialny korytarz. Dojdziesz nim do pokoju z błyskawicami. Idź w lewo wzdłuż ściany – jest tam kolejny niewidzialny korytarz. Droga do następnego pomieszczenia: L, G, P, G, L, D, P, D, P, D, L, G, L. W pokoju znajdziesz dwie platformy – wejdź na lewą. Po teleportowaniu idź w prawo – dojdziesz do Throne Of Many Changes. Zdejmij ze ściany tarczę i połóż ją obok tronu, a następnie usiądź na nim. Znajdziesz się w prawie indentycznej komnacie – jedyna różnica to tarcza wisząca na ścianie!!! W prawym, dolnym rogu jest fałszywa ściana. Z leżących w korytarzu za nią zwłok weź niebieski klucz i wróć na tron.

Ponownie zostaniesz przeniesiony do takiego samego pomieszczenia. Fałszywa ściana jest tym razem w prawym górnym rogu. Znajdujący się za nią korytarz doprowadzi cię do Throne Of Virtue (drzwi otwiera niebieski klucz). Usiądź na nim, po chwili wstań i wróć do Throne Of Many Changes. Spocznij na nim – znajdziesz się w ostatnim z identycznych pokoi. W lewym górnym rogu za fałszywą ścianą jest platforma – przeniesie cię do sali w której znajduje się The Black Gate. Spotkasz tam Batlina, Haka z jego gargulcem oraz Abrahama i Elizabeth, którzy po krótkiej dyskusji postanowią cię zabić. Rzuć NA SIEBIE zaklęcie Death Vortex, teraz możesz zabijać wrogów, po prostu do nich podchodząc.

UWAGA!!! Nie można zabić Batlina, ale jeśli zlikwidujesz Haka, to szef Bractwa ucieknie. Po zabiciu pozostałych członków tej organizacji zostało ci już tylko zniszczenie Czarnej Bramy. W tym celu użyj każdej z Prism na odpowiednim piedestale – zniknie bariera chroniąca The Black Gate. Guardian zaproponuje ci abyś po prostu przeszedł przez nią i znajdziesz się w domu. Jednak ty, pamiętając co grozi Brytanii, oczywiście nie ulegniesz pokusie i różdżką maga Rudyoma zniszczysz tę przeklętą Bramę.

To już koniec przygód Avatara w Brytanii. Następne spotkanie ze szlachetnym bohaterem w ULTIMA 7 – THE SERPENT ISLE.

C(w)alineczka

Dystrybutor: IPS Computer Group

ORIGIN'92

PC: VGA, SB, GUS



6

ROLE-PLAYING

Grafika	Dźwięk	Wartość	Cena w tys. zawiera VAT
85%	85%	90%	732

W moim dowodzie pod nazwiskiem Dawson widnieje wzmianka: pisarz. Mam już trzydzieści kilka lat, lecz wciąż żadnego bestsellera na koncie. Gdy przyjechałem do tego położonego na uboczu świata domu, wydawało mi się, że wreszcie znalazłem swoje miejsce. Niestety, po tygodniu natchnienie diabli wzięli, a na dodatek po drugiej stronie lustra odkryłem coś bardzo dziwnego...

Nakręcony w 1979 przez Ridleya Scotta film ALIEN z wyemancypowaną Sigourney Weaver w roli głównej, zdobył na świecie duży rozgłos. Realizowane potem przez innych reżyserów kolejne części (ALIENS, ALIEN 3) okazały się już nieco wtórne, widowiskowe, ale pozbawione tajemniczej aury, co oczywiście nie przeszkadza w zaliczaniu oryginału do klasyki kina s-f, obok takich tytułów jak METROPOLIS, 2001: ODYSEJA KOSMICZNA czy BLADE RUNNER.

DARKSEED

CYBERDREAMS'93

1MB AMIGA
PC: VGA, SB

PC CD 1 · 8

PRZYGODOWA

95% Grafika · 70% Dźwięk · 85% Muzyka

Cena w tys. zawiera VAT

Film przyniósł sławę między innymi projektantowi scenografii H.R Gigerowi. Cała twórczość mieszkającego w Szwajcarii Gigera obraca się wokół zrodzonych przez koszmar stworów będących czymś pomiędzy ośmiornicą, szkieletem i embrionem. Od lat artysta projektuje coraz to nowe wersje swych wyobrażeń, otworzył nawet w szwajcarskim mieście Chur specyficzny bar, gdzie klientów już od progu witają trupie czaszki i inne fragmenty kośćca. Giger twierdzi, że poprzez tworzenie owych stworów wyzwala tkwiące w nim, podobnie jak w każdym innym człowieku, okropności.

CYBERDREAMS w 1992 doszło do porozumienia z artystą, czego owocem stała się gra DARKSEED, opisywana w SS'10. Naprawdę dobry scenariusz (autorzy świeżo po lekturze Lovecrafta), wspaniała atmosfera wymyślonego przez Gigera świata z drugiej strony lustra, robiły wrażenie.

Kilka tygodni temu firma dostarczyła nam wersję kompaktową DARKSEED. Niestety, oprócz zastąpienia pojawiających się u dołu ekranu komentarzy digitalizowaną mową (która nota bene nie zachwyca wcale jakością – sporo jest szumów), gra nie posiada żadnych innych dodatków. Jeśli chodzi o oprawę muzyczną, to pomijając jeden naprawdę nastrojowy motyw (przed domem), reszta stoi na niewysokim poziomie. CYBERDREAMS powinna była to poprawić...

Tak to jest w dzisiejszym świecie, że nie robi się nic za darmo. Kompakt sprzedawać się będzie, a ewentualna włożona w rozszerzenie projektu praca okazałaby się niewspółmierna w stosunku do uzyskanych dochodów. Tym niemniej polecam, tym którzy jeszcze nie znają

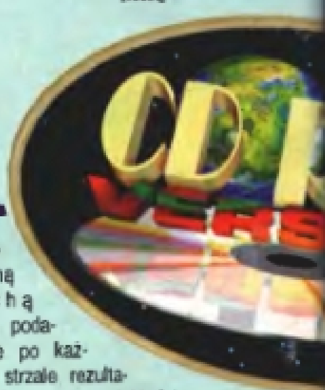




DARKSEED – zainteresujcie się, bo gra jest niezwykła.

„Obedrzeć ze skóry czaszkową powłokę, By dotrzeć do obracających się zwojów mózgu, Kowali krwi, embrionów z mosiądzu liżących żółć. Uwolni to jasne wizje i ujarzmi cię."

Micz



Anglia od wieków była mocarstwem panującym na morzach i oceanach świata. Nieraz flota królewska udowadniała swą siłę. W roku 1588 flota angielska rozbiła armadę hiszpańską, zaś w 1805 pod Trafalgarem admirał Nelson zatopił większą część floty francuskiej. W wieku XX podczas dwóch światowych wojen flota angielska znów powróciła do zadań bojowych. Niemcy do pierwszej wojny przystąpili po dużej modernizacji floty. Nowo wybudowane okręty były jednostkami nowoczesnymi, dobrze opancerzonymi i dowodzonymi przez świetnych oficerów.

JUTLAND jest grą symulacyjną, której realia oparte są o kampanie morskie pierwszej wojny światowej. Gracz może dowodzić określonym statkiem lub całym zespołem nawodnym zarówno po stronie niemieckiej jak i angielskiej. Gracz toczy jedną z pięciu słynnych bitew lub uczestniczy w całowojennej kampanii morskiej. Spośród innych gier tego typu JUTLAND wyróżnia się tym, że jest dostępna tylko posiadaczom czytników CD-ROM. Zaraz zapewne zapytacie „Cóż takiego jest w tym symulatorze, czego nie ma w innych, dyskietkowych?". Otóż JUTLAND jest m.in. symulatorem, który pracuje w trybie podwyższonej rozdzielczości karty SVGA. Oprawa muzyczna zapisana jest na krążku na ścieżce audio, więc nie trzeba mieć żadnej karty dźwiękowej by rozkoszować się naprawdę bardzo dobrą muzyką, słuchając płyty w zwykłym odtwarzaczu.

Do symulatora dołączona jest porad stustronicowa książka zawierająca dokładną instrukcję gry, wprowadzenie historyczne i dokładny opis wszystkich bitew, które oferuje symulator. Jednak książki tej nie dostaniesz do ręki, gdyż jest ona zawarta na krążku i wraz ze zdjęciami z okresu pierwszej wojny światowej i oprawą muzyczną stanowi bardzo przyjemną lekturę. Oprócz książki masz do dyspozycji On-line Help. Symulator, mimo że pracujący w trybie SVGA, ma kilka nieprzyjemnych dla oka rozwiązań graficznych. Bardzo kiepsko stworzono wodę i fale, zaś sylwetki statków pomimo dopracowania graficznego, na spokojnej wodzie wyglądają jakoś nierealnie. Trzeba także przyznać, że JUTLAND nie należy do elity symulatorów morskich. Do realizmu można by się w kilku miejscach ostro przyczepić. Jako dowódca zespołu morskiego możesz dowodzonym przez siebie statkom tylko zmieniać kurs i prędkość, a by dowiedzieć się jaka jest odległość od celu musisz opuszczać centralę ogniową i wykonywać pomiary. Dowodzenie poprzez opcję COMMAND jest mocno skomplikowane i nieprzyjazne dla gracza. Natomiast plusami symulatora jest bardzo przyzwoity i dopracowany wygląd wszystkiego na czym zatrzyma się spojrzenie. Oprawa muzyczna jest jedna z najlepszych jakie dotąd towarzyszyły symulatorom. Bardzo pożyteczną cechą jest podawanie po każdym strzale rezultatów. Obserwatorzy dokładnie podają czy przestrzeliłeś (o ile, w którą stronę) czy trafiłeś.

Pamiętaj by dokładnie przestudiować tabelki zawarte w książce. Opisują one dokładnie jakie rezultaty osiągniesz z działa danego kalibru strzelając do przeciwnika o danej grubości pancerza i z określonej odległości. Porównując charakterystyki poszczególnych statków biorących udział w bitwie szybko znajdziesz najłatwiejszy cel i będziesz wiedział z jakiej odległości możesz go atakować.

KaYteck

Dystrybutor:
CD Projekt,
tel. (0-2) 621-46-28

JUTLAND



SORCERY'93

PC: SVGA, SB, GUS

PC CD 1

SYMULATOR

85% Grafika · 95% Dźwięk · 80% Muzyka · 650

Cena w tys. zawiera VAT









DRACULA UNLEASHED



Temat wampiryzmu stał się ostatnio szalenie modny, zarówno w filmach jak i grach komputerowych. Ale nie to jest głównym powodem, dla którego warto wiedzieć o istnieniu gry DRACULA UNLEASHED, nawet jeśli nigdy w nią nie zagrasz. Wprowadza ona bowiem do dziedziny rozrywki komputerowej nowy gatunek, który najlepiej moim zdaniem oddaje nazwa: gry teatralne. Ważne w nich są nie efekty specjalne, ale przede wszystkim aktorstwo bohaterów. Pod to bardzo szerokie pojęcie podchodzi gestykulacja, mimika, bardzo wyraźne, artystyczne artykułowanie kwestii, itd. Oprawa muzyczna jest jak najbardziej dopasowana, ponieważ tworzy ją prawdziwa orkiestra wraz z chórem. Wszystko to brzmi może nieco staroświecko, ale zaręczam, że sama gra to prawie szczyt obecnej technologii multimedialnej.

Dlatego też DRACULA UNLEASHED ma drakońskie wymagania. Żeby w ogóle grać trzeba mieć CD-ROM, najlepiej double speed, gdyż gra się wtedy nie „zakrztusi". Niezbędna jest karta dźwiękowa zgodna z Sound Blasterem 2.0, gdyż absolutnie wszystkie partie tekstu są mówione, łącznie z opisami przedmiotów w kieszeni, pomocy w ikonach i wpisami do pamiętnika. Gra chodzi na zwykłej VGA, ale znośny wygląd uzyskuje dopiero w wyższych rozdzielczościach. Tak po kolei można by wymieniać wszystkie parametry komputera.

Na pocieszenie powiem, że o ile czysto technicznie produkt sięga wyżyn możliwości, o tyle treść gry jest bardzo uboga. Przez to rozumiem wszystko, co zostaje po wycięciu bajerów (animacji i dźwięku), a co stanowi o istotnej wartości samej gry. Po prostu chodzimy z miejsca w miejsce. Wszystko byłoby pięknie, gdyby nie fakt, że moim zdaniem nie daje się DRACULI skończyć żadnymi konwencjonalnymi metodami. Jest oczywiście możliwe sprawdzenie wszystkich przypadków, uwzględniając przedmioty i upływ czasu, ale gra nie jest na tyle uzależniająca, żeby gracza do tego zmusić. Nawet wtedy trwałoby to bardzo długo. Dlatego dalej przedstawiam pełny opis czynności potrzebnych do przejścia gry. Ten spektakl teatralny ogląda się z prawdziwą przyjemnością.

User Jama

Dystrybutor: CD Projekt



Autoryzowany egzorcysta, PC

	Dzień 1
Wstęp	opis sytuacji
Anisette	zabierz chustkę
Holmwood	podsłuchaj adres Harkera
Harker Home	weź wizytówkę z adresem pracy
Telegraf	użyj wizytówki ojca Janosa by wysłać depeszę
Hades Club	sprzeczka z Goldacrem
Newsstand	zanotuj ciekawsze artykuły
Saucy Jack Pub	historia o Blooler Lady
Bookstore	książka o zjawach
Asylum	zabierz pałkę, doktora jeszcze nie ma
Hades Club	opowieść Stransakowskiego
Holmwood	odbierz prezent przeznaczony dla Harkera
Harker's Office	wejdź z prezentem, zabierz krucyfiks
Anisette	daj narzeczonej krucyfiks, Julia da ci różę
(po 10:00)	Asylum – dr Seward i jego obłąkani pacjenci
(po 12:00)	Bookstore – mól książkowy kolekcjonuje słoje z krwią
Home	przeczytaj telegram, wyjmij nóż Quincy'ego, śpij
	Dzień 2
(po 7:00)	Newsstand – w nocy kolejne morderstwo
Holmwood	wyjaśni okoliczności śmierci Quincy'ego
Anisette	Julia ma dziwne sny
Asylum	otrzymasz wizytówkę specjalisty, dra Van Helsinga
Telegraph	wyślij wiadomości do Janosa, do Van Helsinga
Harker Home	wręcz różę Minie
Harker's Office	pokaż nóż brata, spotkanie wieczorem
Saucy Jack Pub	straszna pieśń bywalców
Hades Club	Goldacre niedbale rzuci ci złotą monetę
Bookstore	dowiesz się o adres uniwersytetu
University	poproś o ekspertyzę na temat chusteczki
Harker Home	spotkasz Van Helsinga, zabierz pamiętnik
Anisette	Julia jest lunatyczką, weź list dla Devlina (atakuje Bloodler Lady)
Hades	doręcz list, podnieś upuszczone klucze
Bookstore	użyj kluczy, zabierz manuskrypt
Home	przeczytaj telegram, śpij
	Dzień 3
Newsstand	kolejne hiobowe wieści
Anisette	Julia jest blada, odrzuca krucyfiks
(punkt 10:00)	Cemetary pogrzeb Bowena
Holmwood	spotkanie przyjaciół zmarłego
Asylum	rozmowa z wariatem, miej pałkę w pogotowiu
Hades Club	epizod z życia Stransakowskiego
Bookstore	sklepikarz wściekłnie się gdy usłyszy o wampirach
Saucy Jack Pub	przygotuj manuskrypt, rozmowa z Van Helsingiem
University	poproś o zbadanie monety, manuskryptu
Harker Home	pokaż wszystkim manuskrypt (Dracula atakuje w postaci wilka)
Anisette	będziesz spał tu by strzec panie (Dracula wdziera się do domu)
	Dzień 4
Harker's Office	pogrzeb Julii będzie w południe
Hades Club	Devlin szaleje
Saucy Jack Pub	otrzymasz list od Holmwooda, nie idź na spotkanie
Newstand	policja jest na tropie łomiarza
(punkt 12:00)	Cemetary pogrzeb Julii, rozmowa z księdzem
Harker Home	weź poświęcony specjalnie dla ciebie krzyż
Holmwood	porozmawiaj z Reginą
Anisette	plany dobicia Julii wieczorem
Asylum	przywłaszcz sobie kołek i młotak
Hades Club	odkryjesz tajne przejście i sposób otwierania
Home	przeczytaj telegramy, otrzymasz tubę
Uniwersity	Dracula zabił profesora, zostawił głowę na pamiątkę (jeśli masz jeszcze trochę czasu)
Telegraph	napisz do ojca Janosa
Harker's Office	przesłuchaj tubę na dyktafonie (koniecznie przed zmrokiem)
Cemetary	musisz przymocować Julię na stałe do trumny
Anisette	Van Helsing stara się ratować Anisette
(tuż po 9:00)	Anisatte – starcie z Draculą
Harker Home	w trakcie rozmowy zostanie porwana Anisette
Anisette	trop jest jeszcze świeży
Holmwood	Regina to tylko kukła, Dracula podszył się pod Holmwooda
Hades Club	wykorzystaj krzyż by zabić Lorda Wszystkich Nosferatu





VIACOM'94

PC: VGA, SB

1

PRZYGODOWA

90% 100% 60%





W szarym tunelu metra ciągle te same twarze, codziennie je spotykam jadąc do domu. Czasem nawet pozdrawiamy się skinieniem głowy lub kiwnięciem ręki. Gdy owego dnia otwarły się drzwi wagonu, w momencie gdy chciałem przestąpić próg, coś mnie tknęło. Naprzeciw pojawił się, jak żyw, mityczny Dedal. Powiedział, że światu zagraża niebezpieczeństwo ze strony starożytnego króla kretańskiego Minosa. Gdy despota zdoła wykończyć budowę swego labiryntu, wszystkich nas czeka jednakowy, niedobry los. Ktoś musi unieszkodliwić szaleńca. Kto!? Ja w roli bohatera!?

LABYRINTH OF TIME firmy TERRA NOVA był jedną z pierwszych prób zrobienia na CD-ROM przygodówki z prawdziwego zdarzenia. Takiej, w której masz wypełniony mnóstwem przedmiotów inwentarz, otwierasz kluczami drzwi, szukasz wyjścia z labiryntu korytarzy. W której istnieje możliwość dawania zbliżeń ważniejszych elementów dekoracji.

Poruszasz się w czterech kierunkach, oglądając bardzo ładne obrazki zaprojektowane przez zespół plastyków. Inspiracji dostarczyło im dwudziestowieczne malarstwo, archeologia (odkopana przez uczonych świątynia w kretańskim mieście Knossos), literatura s-f oraz współczesność.

Szefami TERRA NOVA są: zawodowy matematyk oraz mający już za sobą kilkanaście lat rysowniczego doświadczenia grafik. Ci utalentowani ludzie poczynają sobie naprawdę z dużą swobodą, czuć w tym co robią powiew mistycyzmu.

Miasteczko z Dzikiego Zachodu sąsiaduje w LABYRINTH z wnętrzem statku kosmicznego, a stamtąd zaś najspokojniej w świecie przechodzi się do kawiarni z lat pięćdziesiątych. To brzmi śmiesznie, ale LABYRINTH jest grą artystyczną, otrzaskane schematy z innych gier komputerowych ustą-piły w nim miejsca prawdziwej wyobraźni.

Od razu jednak rzuca się w oczy przerażająca statyczność wszystkiego w tej grze. Obrazki są nieruchome, nie ma nikogo z kim możnaby porozmawiać. W RETURN TO ZORK, który odrobinę przypomina LABYRINTH, były przynajmniej jakieś przejawy życia: fruwały sępy, woda szumiała w rzece. W LABYRINTH panuje smutek i pustka.

Ścieżka dźwiękowa zrealizowana jest dobrze. Z głośników płyną digitalizowana muzyka syntezatorowa z domieszką muzyki medytacyjnej. Gdy otwiera się nowe drzwi, atakują przenikliwe dźwięki wprost z horroru. Natomiast okropnie nieprzyjemne są dodatkowe odgłosy. Na przykład próbując użyć wiertarkę na jakimś przedmiocie, słyszy się za każdym razem przeraźliwy ryk, od którego aż uszy więdną. Można to było zrobić lepiej.



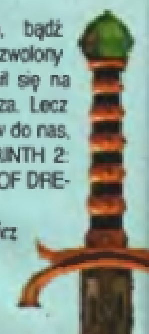


– Do zniszczenia pilnowanego przez Minotaura serca labiryntu potrzebny będzie Mayan Talisman, wcześniej trzeba zamalować oba lustra.

Dziękuję przyjacielu, bądź zdrów i żegnaj – wyzwolony z niewoli Dedal, wzniósł się na skrzydłach w przestworza. Lecz niedługo powrócisz znów do nas, a to za sprawą LABYRINTH 2: LOST INTO THE LAND OF DREAMS!

Micz

Dystrybutor:
IPS Computer Group





THE LABYRINTH OF TIME







Dokąd zmierzasz, grafiko...?, PC

Najważniejsza dla każdego gracza miodność ciągle nie jest taka, jak możnaby oczekiwać patrząc na zamieszczone zdjęcia. Zagadki w stylu: wykonaj daną czynność w 289 komnacie i czekaj na efekt tego w komnacie numer 123, po pewnym czasie mogą spowodować osłabienie. W LABYRINTH naprawdę trudno wyczuć logikę gry. Dodatkowo odpowiedzi komputera: „genialne ale bezcelowe", „ciekawe lecz bezużyteczne", będące reakcjami na rozpaczliwą próbę działań, nie poprawiają samopoczucia. Za wadę należy uznać wielokrotną konieczność pokonywania tych samych sekcji korytarzy.

Mimo pewnej niedoskonałości uważam LABYRINTH za krok wykonany w słusznym kierunku. W stosunku do niektórych innych gier na kompaktach, ta rzeczywiście może dzięki swej surrealistycznej atmosferze przyciągnąć na dłużej niż kilka godzin.

Podam jeszcze dosłownie garść ważnych wskazówek, dla tej gromadki zapaleńców, którzy już dziś wyposażyli się w czytniki CD-ROM.

– Kluczem znalezionym w biurze szeryfa otwiera się szafę w hotelowym pokoju blisko windy.

– Card key wkłada się do machinerii w gabinecie luster. Gałki tego mechanizmu stanowią przełączniki teleportu.

Schemat jak ułożyć 15 numerków wyrysowany jest na ścianie w jednym z pokoi, dociera się do niego po przebyciu ogrodowego labiryntu.

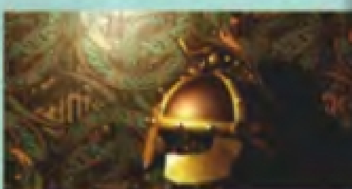
– W pokoju z figurką sokoła po prawej stronie na stole leży klucz do celi szeryfa.

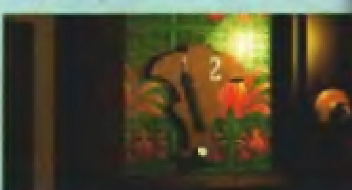
– Przełączając żółtą dźwignię w bibliotece otworzysz właz do kopalni.













ELECTRONIC ARTS'94
PC: VGA, SVGA CD-ROM
PRZYGODOWA
100% Grafika | 90% Dźwięk | 85% Miodność
1 | 1596 Cena w tys. zawiera VAT

Ten numer ukazuje się o kilka dni później, niż normalnie. Do ostatniej chwili otrzymywaliśmy uzupełnienia materiałów z targów ECTS. Chcieliśmy zdać wam jak najpełniejszą relację z tego, co nowego ma ukazać się do Świąt. Musicie nam wybaczyć te kilka dni.

Z całego serca dziękujemy tym wszystkim, którzy nas kochali także w wakacje i zasypali redakcję tysiącami kartek znad morza, gór, zagranicy, jaskiń, żagli, wakacyjnych robót na saksach i w kraju, a także od tych, którzy się zakochali, odkochali, zamienili, porzucili i innych przypadków dewiacyjnych, oraz od prawdziwych kopniętych w głowę graczy, którzy nie bacząc na upały z zasilaczami w umywalkach z zimną wodą grali!

Nie dziękujemy tym, którzy okazali się sępami lub sklerotykami i nie napisali!!!

Wraz z ostatnim przytyciem pisma, pojawiła się od dawna oczekiwana rubryka o użytkach i sprzęcie. Oczekujemy na propozycje tematów artykułów, które chcielibyście w niej znaleźć. Możecie też dzielić się uwagami na temat np. Amigowych rozszerzeń, których jesteście użytkownikami (dyski, pamięci itp.). Na ile się wam przydają, w jakich zastosowaniach się sprawdzają, czy warto je kupić?

Na następnej stronie znajdziecie artykuł polemiczny na temat tego, czym katuje was szkoła w ramach tzw. informetyki. Ponieważ naszym zdaniem program szkolny powinien wyglądać zupełnie inaczej niż obecnie, postarajcie się ten tekst dyskretnie podsunąć do przeczytania waszym neuczycielom. Jeśli wywiąże się dyskusja, koniecznie napiszcie jak przebiegała.

Quo vadis, Amiga?

O tym, że firma Commodore upadła wie już każdy Amigowiec. Co stanie się z całym majątkiem firmy, kto go kupił bądź kupi?

Podobno, jak się to mówi w szerokich kręgach, osoby z Commodore pertraktujące z Samsungiem, zerwały rozmowy. Dlaczego? Nakryto koreańskiego potentata, że ma zamiar wykupić firmę tylko w jednym celu – pozyskania układów graficznych AAA. Chipy te posłużyć miałyby w nowej serii komputerów Samsunga.

W poczet chętnych do kupna Commodore stanął też podobno Amstrad, który zwęszył poważny interes na Amigach i CD32. Wiadomo już jednak, że ktoś kupił Commodore – niestety, jeszcze się nie przedstawił, zapowiedział natomiast pozbycie się logo firmy Commodore. Szkoda, gdyż od paru ładnych lat firmowało ono wszystkie modele Amigi.

Prawdopodobne jest, że Amigę i CD32 kupił brytyjski odłam Commodore – Commodore UK. Osobiście przyznam, iż ta wersja jest dla mnie najbardziej logiczna i łączy się w jakiś wątek. Commodore UK jest przecież twórcą A1200/4000 oraz CD32. Zresztą, co by nie mówić, CD32 ma poważne udziały na rynku Wielkiej Brytanii w dziedzinie konsol i oprogramowania do nich. Brytyjska jednostka Commodore zapowiedziała poza tym wypuszczenie Amigi 1800. Amiga ta byłaby niczym innym, jak połączeniem A1200 z czytnikiem CD – taka A1200CD. Co bardziej rewelacyjne, zapowiada się, że wejdzie ona do produkcji przed świętami i będzie droższa od 1200'ki o jedyne 5 funtów brytyjskich! Czyżby więc czytnik CD do A1200 za jedyne 5 funciaków?



Tak może wyglądać A1800, jeśli ją ktoś zrobi. Fot. pochodzi z Amiga Power

Pod koniec okresu wakacyjnego brytyjska firma ZAPPO wypuściła na rynek CD-ROM do A1200, podłączany przez złącze kart krzemowych – PCMCIA (z lewej strony). Czytnik kosztuje na „wyspie" 200 funtów, co w przeliczeniu na złotówki daje około 7 mln. Sprawę układu z CD32 o nazwie AKIKO potraktowano w CD ZAPPO przy pomocy programu, który emuluje ten chip prawie doskonale.

Aby rozwiać wątpliwości ludzi obawiających się braku kompatybilności oprogramowania CD32 z ZAPPO CD, znaleziono grę, która najbardziej zamęczała układ AKIKO – okazała się nią MICROCOSM i chodziła bez najmniejszych problemów. Amigowcy, pora zamienić swoje A1200 w prawdziwe maszyny 21 wieku! A co ze zmartwionymi posiadaczami CD32? Dla nich także przygotowano niespodziankę w postaci przystawki SX-1. Umożliwia ona zamianę bezpłciowej konsoli do gier w pełnowartościowy komputer, jakim jest A1200, za jedyne 180 funtów. Przystawka SX-1 umożliwia podłączenie do CD32 takich urządzeń jak klawiatura, 2,5 calowy dysk twardy, rozszerzenie pamięci, drukarka lub modem. Produkt ten nie jest jeszcze w Polsce osiągalny.

A co z poczciwą 500'tką? Do ostatnich szokujących wiadomości zaliczyć należy fakt stworzenia na ten komputer gry UNIVERSE w 256 kolorach. Tak, tak, w 256 kolorach, w zakresie zarezerwowanym do tej pory dla komputerów z układami AGA oraz PeCetów. Osobiście nie mam pojęcia, jak programistom z CORE udało się uzyskać taką paletę, z drugiej zaś strony nie od dzisiaj słyszy się o tym, iż koderzy i programiści od dawna tworzą efekty dźwiękowe i graficzne, o których inżynierowie z Commodore powiedzieliby – „Niemożliwe do wykonania na sprzęcie tej klasy."

Marcin Gutkiewicz



Macintosh do szkoły!

Zalążki przedmiotu zwanego informatyką pojawiły się w polskich szkołach już w 1984 roku, gdy na rynek zaczął wchodzić ZX Spectrum. Dziś wiele szkół posiada pracownie wyposażone w nowoczesne komputery i nic nie powinno stać na przeszkodzie w procesie edukacji informatycznej.

Mimo istnienia rozbudowanych programów nauczania, specjalnie stworzonego oprogramowania edukacyjnego, poświęcenia kilku godzin tygodniowo na przedmiot, coś tu jednak nie gra.

Przede wszystkim proponuję przemyślenie następującego pytania: jaki jest cel nauczania informatyki w szkole? Innymi słowy, jaką wiedzę ma posiąść uczeń w tym procesie? Czy chodzi o to, by z grona kilkuset uczniów danej szkoły wyłonić jednostki o szczególnych predyspozycjach i zacząć kształcić w zakresie informatyki? Czy raczej o to, by jak największa liczba uczniów mogła oswoić się z komputerem, poznać zasady użytkowania programów, możliwe dziedziny i zakresy zastosowań, postawić pierwsze kroki z podstawowymi programami: edytorem tekstu, bazą danych, arkuszem kalkulacyjnym? Intuicyjnie odrzucamy pierwszą wersję, skłaniając się ku drugiej. Nawet ujmując to racjonalnie, szkoła ma zapewniać oświatę, a nie nastawiać się na kształcenie nielicznej grupki fachowców.

Rozwiązanie tego problemu jest możliwe tylko poprzez uświadomienie sobie przeszłych i teraźniejszych okoliczności. Pedagodzy od początku byli zgodni, że należy wprowadzić komputery do szkół i zapoznawać uczniów z nową techniką. Jednak zamiast skorzystać np. z doświadczeń szkolnictwa w innych państwach, nie wiedzieć czemu nazwano nowy przedmiot INFORMATYKĄ. Program nauczania został z góry zawężony do WIEDZY O KOMPUTERZE I PROGRAMOWANIU zamiast stanowić WIEDZĘ O UŻYTKOWANIU PROGRAMÓW I ZASTOSOWANIU KOMPUTERÓW W ŻYCIU.

To tak, jakby na lekcjach geografii zawęzić program do poznawania roczników statystycznych oraz nauki odręcznego rysowania map.*)

Jednym z powodów wpadnięcia w ten kanał myślenia było dojście wtedy do głosu ludzi, którzy z komputerami mieli wcześniej styczność – właśnie informatyków. Zważywszy, że w owych czasach kunsztem i wręcz zasadą pracy z komputerem było programowanie, nie można było oczekiwać wiele więcej. Ale dlaczego przez dziesięć lat nic się nie zmieniło? Prawdopodobnie dał o sobie znać brak świadomości podejmowanego tematu. W przeciwnym razie program nauczania zostałby szybko zmodernizowany, gdy tylko zaczęły pojawiać się sprzyjające okoliczności.

W parze z powyższą kwestią idzie sprawa samych komputerów, tj. sprzętu, który jest wykorzystywany w szkole. Tak jak większość dziedzin, szkoły opanowane są przez komputery PC. Ale są to komputery zbudowane i rozwijane jako narzędzia przede wszystkim dla instytucji. Sprawdzają się w zastosowaniach inżynierskich, biurowych i na wyższych uczelniach. Ostatnie lata ustanowiły dodatkowo ich wysoką pozycję wśród graczy. Komputery PC w ostatnim rzędzie nadają się do edukacji!

Zamiast brnąć i pokonywać bariery, które inni już dawno obeszli, skorzystajmy z cudzych doświadczeń. Na Zachodzie w edukacji wykorzystuje się komputery Macintosh. Zdobyły one na tym polu niezwykłą popularność, od wielu lat będąc podstawowymi komputerami domowymi i szkolnymi np. w USA. Zdrowy rozsądek nie pozwala wierzyć, że Mac z punktu widzenia przeciętnego użytkownika ma same zalety. Jest to jednak komputer, który został stworzony po to, by być przyjacielem człowieka. Brzmi to jak banał, ale nie ma lepszego określenia. Wymieńmy kilka cech Maca, które wyróżniają go spośród innych komputerów:

– polskojęzyczny graficzny system operacyjny zintegrowany ze sprzętem, „intuicyjny" i łatwo przyswajalny, oparty na ikonach,

– sprzęt jest markowy, fabrycznie skonfigurowany, o optymalnie dobranych parametrach,

– wśród różnych modeli, Apple produkuje specjalne modele do konkretnych zastosowań, np. linia LC dla edukacji czy linia Quadra dla biznesu,

– każdy Macintosh wyposażony jest m.in. w: mysz, wbudowany moduł digitalizowania i odtwarzania dźwięku wraz z mikrofonem, szybką kartę graficzną, złącze SCSI pozwalające podłączać urządzenia zewnętrzne, sieciowe złącze AppleTalk.

Wieloletni staż Macintoshy w służbie edukacji zaowocował ogromnym dorobkiem programów edukacyjnych oraz metod nauczania. Dzięki kontaktowi z Macintoshami w szkołach, społeczeństwa zachodnie szybko i bezboleśnie zaakceptowały w życiu codziennym zdobycze cywilizacji, jak choćby karty kredytowe, czy wszelkie automaty informacyjne. Poza tym, co najważniejsze, skomputeryzowany człowiek poznaje metody zdobywania wiedzy i korzystania z zasobów ludzkich dokonań. Świadome i wykształcone społeczeństwo stanowi warunek ekonomicznego rozwoju państwa. To przecież ucząca się dzisiaj w szkołach średnich młodzież, za kilka lat będzie musiała być obyta z komputerami.

Czy wprowadzenie Macintoshy do polskich szkół pozwoliłoby „informatykom" pragnącym zrobić z każdego ucznia programistę, na powrót „na ziemię"? Podobnie jak komputery PC wymusiły inżyniersko-programistyczną manierę w edukacji, tak Macintoshe szybko przekonałyby naszych pedagogów o priorytetach wiedzy w zakresie komputerów. Być może nauczyciele-szamani nie byliby już potrzebni, bo uczeń sam dogadałby się ze swoim nowym kumplem – Macem.

Marcin Przasnyski

*) Pomijam przypadki, gdy komputer służy jako pomoc naukowa (np. obliczenia, wykresy, symulacja procesów).



Macintosh LC II – typowy model edukacyjny



Karty dźwiękowe SOUND VISION 16 to bardzo udane klony SOUNDBLASTERA, który jest na dzień dzisiejszy standardem Multimedia PC. Poniższy tekst przedstawia karty SOUND VISION 16 GOLD oraz SOUND VISION 16 AISP.



Karty Sound Vision

Obie karty są w pełni kompatybilne z kartami Adlib, SoundBlaster, SoundBlaster Pro i Microsoft Windows Sound System v. 2.0*). Można do nich podłączyć trzy najpopularniejsze modele czytników CD-ROM dostępnych w Polsce: Mitsumi, Sony i Panasonic o normalnej lub podwójnej szybkości. Nie zostały tu pominięte standardy SCSI-1 i SCSI-2, do których dostępny jest dodatkowy upgrade, więc i ich użytkownicy nie będą odczuwać tak częstego problemu, którym jest podłączanie czytnika CD-ROM.

Karty oferują sampling 8- i 16-bitowy o częstotliwości od 5 do 44 kHz, przy czym karta Sound Vision 16 AISP oferuje także kompatybilność ze standardem ADCPM sprzętowej kompresji i dekompresji samplingów. Generowanie muzyki odbywa się na 20-kanałowym stereofonicznym chipie FM. Chip ten jest montowany w oryginalnych SoundBlasterach Pro i Pro 16, a także w wielu innych kartach dźwiękowych dostępnych na rynku.

Karty Sound Vision posiadają wbudowany interface MIDI i złącze do opartych na tablicy sampli (podobnie jak Gravis Ultrasound) nakładek takich jak WaveBlaster czy DreamWave. Firma planuje także wypuszczenie przystawki 3D Sound.

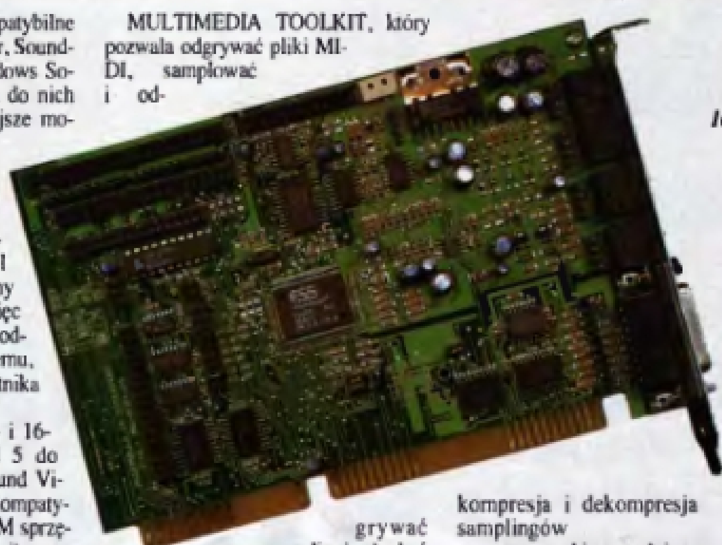
Przerwania wybierane są programowo, więc nie trzeba rozbierać komputera za każdym razem gdy chcemy poeksperymentować.

Oprogramowanie obu kart jest bardzo dojrzałe. Do karty Sound Vision 16 Gold dodawane są dyskietki z działającymi pod Windows samplerem, mixerem, mówiącym kalkulatorem, mówiącym zegarem, stoperem, a także przypominajką. Do karty Sound Vision 16 AISP dołączane są dyskietki, na których mieszczą się drivery do karty, a także chodzące z poziomu Windows programy firmy Voyetra:

MONOLOGUE, który np czyta dowolnie wybrany fragment tekstu,

MULTIMEDIA TOOLKIT, który pozwala odgrywać pliki MIDI, samplować i odgrywać samplingi, słuchać muzyki z CD-ROM,

ORCHESTRATOR – do obróbki plików MIDI.



Sound Vision 16 Gold.

Należy dodać, że karta Sound Vision 16 Gold jest pomyślana jako tzw. PLUG-AND-PLAY, czyli po prostu gotowa do działania od razu po włożeniu, nie są potrzebne żadne drivery. Natomiast karta Sound Vision 16 AISP posiada rozbudowany zestaw driverów, którymi trzeba uaktywniać sprzętową emulację innych kart.

■ WADY

– nie pomyślano o emulacji Sound Blastera 16, mimo że karty są 16-bitowe

– chip FM pomimo, że jest standardem, wydaje się już dzisiaj nieco przestarzały moralnie

– brak oprogramowania pod DOS, w końcu nie każdy musi lubić Windows

■ ZALETY

– możliwość podłączenia czytnika CD-ROM jednego z trzech standardów

– dobre oprogramowanie pod Windows

– jakość dźwięku CD (44 kHz)

– w przypadku karty Sound Vision 16 GOLD łatwość obsługi

– w przypadku karty Sound Vision 16 AISP sprzętowa kompresja i dekompresja samplingów

– przystawki pozwalające na rozbudowę kart

– rozsądna cena jak na spore możliwości

■ CENY

Karty Sound Vision sprzedaje warszawska firma PMC; osobno, a także w zestawach np. z czytnikami CD-ROM.

Przykładowe ceny:

SV16 Gold – 129$ + VAT
SV16 AISP – ok. 180$ + VAT
Wave Vision – 169$ + VAT
3D Space – 109$ + VAT

Marcin Kamil Górecki

*) MS Windows Sound System to program, dzięki któremu można wydawać okienkom polecenia głosem przez mikrofon po zdefiniowaniu swoich komend np: ZAMKNIJ OKNO, WON DO DOSA. Windows Sound System, działa od SoundBlastera Prp w górę, lub z innymi kartami, które oferują takie możliwości.



Sound Vision 16 AISP (z procesorem DSP).

Powyżej: moduł 3D Space.

Z lewej: moduł Wave Vision (emulacja GMIDI i MT-32).



Cyberman 3D

Szwajcarska firma Logitech podjęła jako pierwsza poważną próbę skonstruowania urządzenia sterującego nowego typu, ukierunkowanego na pełną obsługę nowoczesnych gier rozgrywanych w trójwymiarowej przestrzeni. Czy CyberMan stanie się standardem przyszłości?

WYGLĄD

CyberMan, zgodnie z nazwą, ma wygląd bardzo futurystyczny. Wykonany jest z ciemnoszarego plastiku i na pierwszy rzut oka przypomina skrzyżowanie joysticka z myszką. CyberMan jest urządzeniem stacjonarnym, podobnie jak np. trackball. Spoczywa na podstawce specjalnie rozszerzanej u dołu, podtrzymującej nadgarstek. Od spodu znajduje się miejsce na baterie. W podstawce osadzony jest drążek zakończony myszopodobną głowicą z trzema przyciskami. Całość jest zaprojektowana ergonomicznie.

DZIAŁANIE

CyberMan podłączony jest do komputera przez port szeregowy (RS-232 czyli port myszy), nie trzeba instalować żadnej karty. Główną zaletą 3D jest to, iż udostępnia on graczowi sześć stopni swobody. Poruszając całym drążkiem w obszarze podstawki uzyskujemy tradycyjne ruchy w dwuwymiarowej płaszczyźnie XY. Nie ma, jak w joystickach analogowych, konieczności dokonywania kalibracji. Przyciskając lub wyciągając głowicę powodujemy przesuwanie się wzdłuż osi Z. Teoretycznie już z tym możliwe jest granie w trzech wymiarach.

CyberMan pozwala jednak na dodatkowe trzy ruchy. Pochylenie głowicy do przodu lub do tyłu daje nurkowanie lub wynurzanie (PITCH). Przechylenie jej na boki to efekt obracania się (ROLL). Obracaniem głowicy w lewo lub prawo określa się kurs (YAW).

Innowacją jest wprowadzenie informacji zwrotnej, płynącej z komputera do kontrolera. Kiedy gracz np. natknie się na przeszkodę lub zostanie nafaszerowany strzałami przez przeciwnika, uaktywnia się pulsator! Wzbogaca to przeżycia podczas gry o nową jakość. Szkoda tylko, że nie ma stopniowania siły drgania, np. w zależności od rodzaju odniesionych obrażeń.

WRAŻENIA

Instalacja oprogramowania obsługującego CyberMana nie sprawia kłopotów. Odpowiednie drivery zostają na nasze życzenie zainstalowane automatycznie. Możliwe jest dzięki nim korzystanie z samego CyberMana, jak również podpiętej jednocześnie do innego portu szeregowego zwykłej myszki, ewentualnie emulowanie działania myszki przy pomocy CyberMana.

Korzystanie z CyberMana nie jest trudne, jednak ze względu na jego specyfikę, trzeba się do tego przyzwyczaić. Nabycie umiejętności precyzyjnej obsługi wymaga pewnych ćwiczeń.



Rozpoczyna się je od załączonego programu testującego, wprowadzającego w świat „virtual reality", gdzie komputerowo generowaną dłonią poruszamy się wśród trójwymiarowych obiektów. Można je popychać, łapać i tworzyć nowe. Bardzo przydatna jest tu wyobraźnia przestrzenna.

Po uzyskaniu pewnej wprawy, przechodzimy do programów demonstracyjnych. Pierwszy nazywa się BODY ADVENTURE. Podczas wyprawy wgląb ludzkiego ciała możemy manipulować trójwymiarowymi modelami mózgu, płuc, itd. Drugi to okrojona wersja znanej gry SHADOW CASTER. Tutaj CyberMan naprawdę rozwija skrzydła i moim zdaniem bije na głowę obsługę typu mysz plus klawiatura.

PODSUMOWANIE

Przy wszystkich swoich właściwościach, CyberMan 3D nie należy do akcesoriów tanich. Właśnie to plasuje go raczej w sferze sprzętu specjalistycznego, przeznaczonego dla zatwardziałych graczy szeroko rozumianych „gier przestrzennych".

Niestety jak dotąd niewielka liczba gier współpracuje z CyberManem wykorzystując jego dodatkowe funkcje. Jest to istotna bariera.

Sukces rynkowy CyberMana jest według mnie uzależniony głównie od producentów gier. Nam pozostaje tylko czekać na działające z nim wersje takich przebojów 3D jak DOOM, X-WING i innych...

Jacek Marczewski



Gry opatrzone tym znakiem na pudełku wykorzystują rozszerzone funkcje CyberMana

W pudełku:
- CyberMan 3D, z kablem zakończonym gniazdkiem 9-bolcowym
- Przejściówka z gniazdka wąskiego na szerokie (9-25)
- Podręcznik użytkownika
- Oprogramowanie do DOS i Windows (1 dysk 3,5")
- Demonstracyjne programy (2 dyski 3,5")

Wymagania sprzętowe:
- DOS 3.3 lub nowszy
- Wolny port szeregowy (COM)
- 2 baterie paluszki lub zasilacz (nie wchodzący w skład zestawu) – potrzebne tylko do działania pulsatora.

Opisywany sprzęt sprzedaje wyłączny dystrybutor produktów firmy Logitech w Polsce:

P.H. Tornado
ul. Kierbedzia 4, Warszawa
tel./fax 40-01-03,
40-21-71, 41-00-56
cena: 2.240.000,- zł
(zawiera VAT)

Sterowanie wzdłuż osi X, Y, Z, nurkowanie i wynurzanie, obracanie się, rozglądanie się na boki, pulsator!



super
S U P E R Y

– Początki i końce – Witajcie traperzy intelowskich prerii; Sieg Eil! (czyt. Rzyg–Aj!); Łi low Secret Service; Chwała wam, w piekle będziecie gotować się w piwie; Żegnam trzymając między palcami; Nie chciała przyjść góra do Mahometa to Mahomet jedzie nad morze; No To Ci Pa;

– O okładce SS'15 – Postać na okładce jest podobna jak dwie krople wódki do mojej Pani Profesor od fizyki;

– O KGB – Która Godzina Babciu; Kwintal Gnijących Bananów; Kolportaż Gruzińskich Brukowców; Komplet Góralskich Biustonoszy; Kongres Głupich Bezmózgowców; Kazio Gryzie Buty; Kanadyjska Galaretka Brzoskwiniowa; Komunistyczna Gitara Basowa; Kretyńska Gazeta Bilardzistów; Kurs Głośnego Biegania; Kasia Gotuje Buraki; Koncert Gdańskich Biskupów; Konkurs Gotowania Bigosu; Zmieńcie nazwę na MSW – Małe Swojskie Wiadogromości;

– Do Helpa – (kto zgadnie o jaką grę chodzi, bo autor nie podał tytułu) Gzie jest filiżanka do cherbaty potrzebna do zaklęcia deszczu i gdzie jest królestwo umarłych?;

– Hasła – Czysta w środę, czysta w sobotę (a potem kac w czwartek i kac w niedzielę);

– Przekręty – Aces of the Pacific – Wybielacz nad Pacyfikiem; Budokan – Przedsiębiorstwo Budowlanno–Kanalizacyjne; Darkness Hour – Godzina dla Ciemniaków; Dune – Zadyma w Piaskownicy; Fascination – Podnieta; Gear Works – Kołodziej; History Line – Historia Linii; Indiana Jones 4 – Cztery Jądra Indianina; Kingdoms of Germany – Niemieckie Królewskie Kondomy; Moonwalker – Szpieg MON'u; Perfect General – Jaruzelski; Pipe Dream – Sen o Pipie; Return to Zork – Powrót do Ozorków; Shadowcaster – Cień Kastrata; Soccer Kid – Soczek z Dziecka; Spear of Destiny – Spec od Destylacji; Strike Commander – Lech Wałęsa; V for Victory – Polska dla Polaków; War in Russia – Zadyma Żyrynowskiego;

– Sentencje, fraszki i grypsy – Nie wszystko złoto... co dajemy narzeczonej w prezencie; Kto wysoko lata... pewnie jest lotnikiem; Ludzie jedzcie gówno miliony much nie mogą się mylić; Darowanemu słoniowi nie zagląda się w trąbę; Lato jest piękne do pewnego stopnia powiedział Celsjusz; Jak sobie podchmielisz tak się wyśpisz; Pchła to owad, który zszedł na psy; Niewyżyta dziewczyna – stokrotka; Ziemia – kula u nogi;

– Varia i inne głupoty – Redakcjo! Nikt nie chce mi odpowiedzieć, jak, gdzie, kiedy i za ile. Jeżeli, to dlaczego i po co? Nie mam i nie wiem, i dlatego proszę przesłać odpowiedź na mój adres lub zamieścić w gazecie; Jestem absolwentem miejscowej podstawówki; Nowa bajka: „Sonia z zapałkami"; Jak się nazywał pierwszy kosynier Kościuszki? – Wojciech Kano; Powinno się wprowadzić bułki działające jak alkohol bo jak upadnie to się nie potłucze; Kto cię spłodził – to cię pomszczę; Firma Intel wpadła na wspaniały pomysł, żeby procesory zamiast nóżek miały rączki, dzięki temu lepiej trzymają się płyty i nie śmierdzą; Nareszcie firmowy beeper do PC zyskał jakość dźwięku nie spotykaną nigdzie, stary dźwiek zasąpiono nowym 64–bitowym, odbiło to się jednak na liczbie kanałów, która została zredukowana do zera; Nie Przesadzajcie z opisami na JeBieMy; Co to jest różniczka – wyniczek odejmowanka; Jak zwą babcie klozetowe – Pisuardessy; A dziadków klozetowych – Kalboje; Moja nauczycielka nie wiedziała czy przy moich ocenach mnie załatwić czy podciągnąć; U nas było tak gorąco, że się białko w oczach ścinało;

– Jaja – Co zrobić gdy gołąb narobi komuś na głowę? Podziękować Bogu, że nie dał krowom skrzydeł; Przychodzi Johny Cage do biura dla bezrobotnych. Urzędnik mówi: Więc chce pan jakąś pracę... a jaki jest pana charakter? Jestem flegmatykiem!; Przychodzi Kano do restauracji Raydena i mówi: Poproszę serce w galarecie; Skorpion umówił się z Sonią, ledwo zdjął maskę ta padła. O kurdę, zapomniałem umyć zęby!; Sub-Zero i Rayden podrywali Sonię. Żeby ułatwić jej sprawę zaproponowali, że każdy się prześpi z nią raz, a ona sama zdecyduje. Po dwóch nocach Sonia rzekła: Sub–Zero ma niezły wślizg, ale Rayden ma większą torpedę; Jak się nazywa pies Sub–Zero? Azot; Dlaczego Sonia nie ma dzieci? – Bo używa spiralki; Przychodzi Scorpion do lekarza (Sub–Zero) i pyta co ma poradzić na krzywy kręgosłup? Zaraz go wyprostuję!; Przychodzi Inspector Gadget do burdelu, wybiera panienkę i mówi: Raz, Dwa, Trzy, Bolec Start; Wymyśliłem nowy czas w języku angielskim – Present Fucked Continuous; Ilu potrzeba skinów żeby wkręcić żarówkę? Dwóch, jeden wkręca na stołku, a drugi kopie w stołek; Co to jest: zielone i stoi pod latarnią – kurwa nie z tej ziemi!;

– Chwila poezji

Siała baba mak, nie wiedziała jak i jej C–64 wyrósł;

Fraszka wygrzebana z dzieł renesansowego mistrza Jasia Kochanego:

Amigowcze, moje dziecię,
Czy ty masz pod czachą równie?
Zrozum, że daleko przecie
Nie ujedziesz na tym gównie!

Wyjątek ze zbioru „Sonety Pcimskie" autorstwa wieszcza Adaxa Cyckiewicza pt. „Oda do MKS'a czyli smutna historia zjechanego PeCeta vel ostatni zjazd po brzytwie"

PeCecie, kochanko moja, ty jesteś jak zdrowie,
Ile cię trzeba cenić, ten tylko się dowie,
Kto cię zjechał. Dziś tragedię twą w całej ozdobie,
Widzę i opisuję, oraz płaczę sobie
Wielkie mi uczyn ile pustki w dysku moim,
Moja droga dyskietka tym wirusem swoim.
Wirus wredny, krew jego dawne betatestery,
A imię jego było: Yankee Doodle 4.
Nazywam się milijon, bo za milijony,
MKSa kupić muszę. Wirusie pieprzony!
Czy widzisz Pański krzyż?
A kysz! A kysz!
Bo słuchajcie i nagrajcie u siebie,
Że według Intela rozkazu,
Ten nie zagra sobie ni razu,
Kto nie ma MKSa w potrzebie!

(z pozdrowieniami dla Marka Sella)

„Vo"
Badzems,
Chro Badzemus,
Ych Chra,
Kerc Chro,
Pa Ufla,
Ku Zec...

TIPS & TRICKS

1) Z powodu ochłodzenia, dziś trochę odgrzewek na C-64.

2) Tips miesiąca, nadesłany przez W. Wardę z Łodzi: Another World, wszystkie komputery — chcesz zobaczyć inny świat, podłącz się pod prąd o mocy 1000 Watów.

3) Nie przepraszać za brzydkie pismo. Pisać wyraźnie (szczególnie kody)! Pewna mama upominała swego syna: Synku, pisz pomału i dokładnie. Szczeniak nie posłuchał i ma za swoje: został dziennikarzem.

ALIEN WORLD
Amiga, Mr. Gregor
Na ekranie tytułowym wpisz: BILL AND TED BONUS GAME.

ANOTHER WORLD
PC, Piotr Żuraniewski
Jeśli ci się bardzo spieszy, to podczas biegu naciśnij strzałkę w górę. Nie polecane gdy gonią cię pociski.

ASTERIX
C-64, Przemek O., Damian Ligudziński
Przed naciśnięciem F3 wpisz: POKE 9774,205 a następnie RETURN. Nieskończona liczba żyć.

AUTOMANIA
C-64, Przemek Wolniewicz
Po wgraniu wpisz POKE 22409,173, naciśnij RETURN i następnie F3.

AWESOME
Amiga, Marek Chybiński
Po wejściu do statku kursor przeſń na ikonę SHIELD i naciśnij T i FIRE. Teraz F5 – nieśmiertelność, F6 – amunicja.

BANG! BANK!
Atari XL/XE, P.W.
Każdorazowe naciśnięcie w trakcie gry: CONTROL+SHIFT+SELECT+P daje dodatkowe życie.

BART SIMPSON VS THE SPACE MUTANTS
C-64, Mirosław Goździewicz
W pierwszym etapie wejdź do sklepu z zabawkami i do przemysłowego – kupisz fajerwerki na mutanty i różne duperele. Jak spotkasz faceta skocz na niego, potem joy w dół – masz noktowizor. Jeśli go rozdepczesz, wyskoczy z niego moneta.

BATTLE OF BRITAIN
C-64, General R.H.
W kampanii, by nie przegrać musisz utrzymywać swe straty w granicy 40 samolotów. Uzupełniaj przede wszystkim dywizjony uzbrojone w Spitfire'y. Im więcej miast zbombardują Niemcy, tym mniej dostajesz samolotów. Pamiętaj, że lepiej mieć dwa dywizjony po 15 samolotów niż 6 dywizjonów po 5. Atakuj wyprawy kilkoma dywizjonami naraz. Nalot złożony tylko z bombowców, leci zwykle w głąb kraju. Unikaj lądowania na lotniskach gdzie jest Heavy Rain. Naciśnięcie R – pokazuje stan radarów. Gdy atakujesz Niemców pamiętaj, że 5 samolotów wysoko to myśliwce, niżej – bombowce. By zestrzelić max. bombowców zestrzel cztery, a za piątym leć ale nie strzelaj. Aby zestrzelić max. myśliwców zestrzel pięć bombowców (to nie błąd!). Mając Niemca na ogonie ciągnij joya ku sobie.

BATTLE OF MIDWAY
C-64, General R.H.
By uruchomić lotnictwo, najedź kursorem na swoje okręty i naciśnij P. Zwyciężysz zatapiając 4 duże japońskie lotniskowce. Japończycy atakują Midway o 6.30 a TF17 o 13.30.

BATTLE SQUADRON
Amiga, Mariusz Ejma
Podczas ładowania gry trzymaj prawy klawisz myszy – nieśmiertelność.

BLAGGER
C-64, Marcin Soboń
POKE 3560,8 – nieśmiertelność.

BOMBUZAL
Amiga, Fredman, Jarosław Czechowski
Kody: 008) ROSS, 016) RATT, 024) LISA, 032) DAVE, 040) IRON, 048) LEAD, 050) WEED, 064) RING, 072) GIRL, 080) GOLD, 088) OPAL, 096) SONG, 104) FIRE, 112) LAMP, 120) TREE, 128) SINK, 136) BIKE, 144) BIRD, 152) TAPE, 160) VASE, 168) PILL, 176) SPOT, 184) PALM, 192) LOCK, 200) SAFE, 208) WORM, 216) NOSE, 224) LYES, 232) HAIR, 240) SIGN, 248) MYTH.

BOUNTY BOB STRIKES BACK
Atari XL/XE, Tomasz Jagodziński
Aby dostać się do levelu 8 weź w pierwszym doniczkę z kwiatem i trzymając 1 naciśnij START. Musisz teraz przejść level 4, a w piątym weź dzbanek do kawy i trzymając 8 naciśnij START.

BURNIN RUBBER
C-64, Marcin Soboń
Nieśmiertelność – POKE 18432,173.

BURNING RUBBLE
Amiga, Lobo
Możesz zacząć wgrywać od dysku 2.

CASTLES 2
PC, Joanna Kalwas
Można znacznie przyśpieszać akcję gry przez wciskanie prawego przycisku myszy. Dotyczy to wszystkich ekranów (głównego, zamku i bitwy).

CD-MAN
PC, Royek
Nieśmiertelność – klawisz F1.

CHASE HQ 2
Amiga, Sobanek
Gdy komputer wczytuje grę wciśnij i przytrzymaj M + F5. Znikną przeszkody na drodze.

CHINA MINER 1, 2, 3
C-64, Marcin Soboń
Nieśmiertelność do kolejnych części: pierwsza: POKE 34623,234, druga: POKE 34624,234, trzecia: POKE 34625,234.

CHUCK ROCK
Amiga, Marcin Czyżewski
Na ekranie tytułowym naciśnij ESC, a potem wpisz jedno z następujących zdań: FAST AINT THE WORD, UNCLE SAMS, ITS FAIRY BOWBELL, SHE LOVES CLEANING WINDOWS, LIFE IS MY DREAM.

CHOPLIFTER
C-64, Marcin Soboń
Nieśmiertelność – POKE 8011,173.

COLORADO
PC, Marek Rozenbajger
Nieśmiertelność uzyskuje się po kolejnym naciśnięciu klawiszy od F1 do F10.

CRAZY KONG
C-64, Marcin Soboń
POKE 30624,173 – nieśmiertelność.

CRYSTAL KINGDOM DIZZY
C-64, Witek Warda
Do zanurzenia w wodzie potrzebne są płetwy i butla z tlenem (OXYGEN TANK) a do zwiedzania podziemi pochodnia (TORCH).

CREEPERS
PC, Cempes
Kody. Poziom EASY: 1) STEVEISDOG, 2) PLKNDZRTVK, 3) TYNZXPRFSJ, 4) KWFRTFTCSP, 5) PYLNVXZSZH, 6) KJHDSLWCBD, 7) KGKNDCPBCX, 8) PLMKNJJPMT, 9) PSFWLKCNMW, 10) SNCCGHWPGX, 11) YYRQQMNVZK, 12) PYRTHZDHSL, 13) FMNRXTKSLH, 14) FCBLGHPWRT, 15) CBSTPHQFCZ, 16) FDNDBSLZCX, 17) LLLVLSTKCM, 18) LRSYZQPYDN. Poziom MODERATE: 19) CLCKNNMTTV, 20) PCNSPZMDHM, 21) NLQQBDNMGN, 22) NNBCTCKGDY, 23) CTBTCDPSMY, 24) SSPQRNCXZZ, 25) NQMNDBGGLN, 26) CSTQRSWLSF, 27) MCDNSMBXRV, 28) SRTDSCHPRG, 29) QSWDRFTGYH, 30) YBYCYQRKNS, 31) BSGTPWHWXW, 32) DMGDDFZTMB, 33) GPDLNSKYRP. Poziom CHALLENGING: 34) PPRRSCCBNF, 35) WTHYRCHGNS, 36) JGLHXQKKNM, 37) BHRTYYTRHB, 38) HSKPLYYQWR, 39) NSLCNCPHWY, 40) KNSTKDNNSY, 41) BPLJKQTYXZ, 42) GWGLDYGPKH, 43) SSTSRFHTRV, 44) BLNDKNPOSS, 45) CRTHSTDQYS, 46) GMFMLTPLSK, 47) QPWRYTMCSF, 48) NSDTFNCDSD, 49) RLPZHTYYRF, 50) FRNDLSSNTZ, 51) ZFHQWQFPSB, 52) TPLKRCBQQS, 53) MZVHQPSDPP. Poziom BRUTAL: 54) GJJLMQNVVP, 55) ZSNDFCZPKK, 56) BMNZXPYTWH, 57) SPTTNBVWRM, 58) JDWVCXMTYL, 59) CTSFPTJBXN, 60) RWRQWTTXBD, 61) DPZLHGZVBD, 62) ZTBGNTLKFP, 63) MBNKHGCXHN, 64) YRSFNCZPLS, 65) PHJKNSZPSC, 66) WLSNDRRNSC, 67) TMSQLSTMBB, 68) THNCGBVGBV, 69) LMNKDNSFJG, 70) LMLCSMLFKP, 71) SPBDVZFGLM, 72) FFVBSXZCPL, 73) JFHKKGHXSJ.

SECRET SERVICE: 00-846 Warszawa

CROSSFIRE
C-64, Marcin Soboń
Nieśmiertelność – POKE 27625,173.

CRYSTAL PALACE
C-64, Mac
W lewym dolnym rogu ekranu podskocz a dostaniesz 10000 EXTRA POINTS.

DELIVERANCE SCOOPEX
Amiga, Sobanek
Naciśnij CTRL i DEL. Z głównej klawiatury za pomocą kursorów możesz przemieszczać się tam gdzie zapragniesz a nawet przenikać przez ściany. Klawisze F1-F9 przenoszą do następnych poziomów.

DESERT STRIKE
Amiga, Lobo
Kiedy skończy ci się amunicja włącz i wyłącz mapę (F10).

DETECTIVE
C-64, W.A.R.
W kuchni jest tajne przejście do piwnicy, a stamtąd do salonu. Z pokoju REVERENDA jest przejście do pokoju MAJORA. Klucz znaleziony w płaszczu otwiera pokój BENTLEYA i gabinet. Kod do sejfu: 21031919 lub 210319. Książka – „101 DETECTIVE STORIES".

DIGI DUCK
Atari XL/XE, Jakub Stanirzewski
Równania dla wszystkich poziomów: 1) 8 x 2 – 7 x 3 + 5 = 0
2) 2 + 3 + 4 + 5 – 6 = 8
3) 9 x 8 / 4 – 7 – 6 = 5
4) 4 x 4 – 4 – 4 – 4 = 4
5) 7 – 1 – 4 x 3 + 8 = 2
6) 7 + 6 – 8 x 2 + 3 = 0
7) 9 / 2 + 7 / 2 – 5 = 0
8) 3 / 2 + 9 – 5 / 2 = 8.

DRAGON SCAPE
Amiga, Marek Chybiński
Naciśnij TAB. Teraz klawisz 2 przerzuca do następnego levelu.

DUNE
Wszystkie, Golonka
Nie każ Fremenom walczyć ani ćwiczyć walk póki nie spotkasz STILGARA. Nie handluj z przemytnikami, twoi ludzie nie lubią tam chodzić. Sporadycznie kup jakąś lepszą broń. Rób bez gadania wszystko co każą ci LETO, DUNCAN i reszta wujków.

ELVIRA
C-64, Marcin Linczuk
Przy bramie skręć w prawo. Można wziąć siekierę (to lubię) i tarczę.

FLASHBACK
Amiga, PC, Głodny & Pieciuruu
Aby wyjść przez ścianę na ulicę, stań plecami do ściany (jak najbliżej) zacznij biec, a następnie energicznie szarpnij joystick w drugą stronę. Gość spacerkiem idąc przeniknie przez ścianę.
Lobo
Ctrl+C – animacje.

FORT APOCALYPSE 1, 2, 3, 4
C-64, Marcin Soboń
Nieśmiertelności do kolejnych części. Pierwsza: POKE 36364,234, druga: POKE 36365,234, trzecia: POKE 36366,234, czwarta: POKE 36367,234.

FROGGER
C-64, Marcin Soboń
Nieśmiertelność – POKE 22341,173.

GALAGA
C-64, Marcin Soboń
POKE 17388,173 – nieśmiertelność.

GALAXIONS 1 I 2
C-64, Marcin Soboń
Nieśmiertelności do obu części: Pierwsza: POKE 7065,230, druga: POKE 17288,165.

GHOSTS'N'GOBLINS
C-64, Przemek Wolniewicz
Po wgraniu wpisz POKE 2945,173 – wieczne życie.
Grzegorz Pięta
Po uruchomieniu gry zresetuj ją z C= i wpisz POKE 2358,173. Naciśnij RETURN, wpisz SYS 2128 i jesteś nieśmiertelny.

GHOSTBUSTERS
C-64, Adam Matuszczyk, Michał Jerzyk
Numery kont bankowych: Imię: HL, kod: 70204700, stan konta: 23.800$. Imię: XXX, kod: 99999996, stan konta: 384.900$. Imię: HERBIE, kod: 05250624, stan konta: 504.500$. Imię: HERBIE, kod: 22723124, stan konta: 519.200$. Imię: PETER, kod: 50338, stan konta: 604.000$, Konto bezimienne, kod: 31222646, stan: 999.900$.

GIANA SISTERS
C-64, Przemek Wolniewicz
Po wgraniu wpisz POKE 11184,173, wciśnij RETURN i następnie F3. Masz wieczne życie.
Grzegorz z Chełma
W każdym dole, w którym znajduje się niebieski pasek jest komora z diamentami. Za każde 100 diamentów masz dodatkowe życie. Na ostatnim etapie idź cały czas w prawo i za pierwszym podejściem przeskocz krokodyla. Krokodyl zniknie.

GUARDIAN
C-64, W.A.R
Krzyż chroni przed ptakami (trzeba go jednak włączyć).

HARD HAT MACK
C-64, Marcin Soboń
Nieśmiertelność – POKE 16877,173

HARE RAISING HAVOC
Amiga, Mr. Gregor
ALT + CTRL + F5 – skipper leveli.

ISHAR 2
Wszystkie, Anonim
Taktyczna nieśmiertelność: Na pierwszej wyspie wybierz w karczmie Yomh'a do swojej drużyny. Teraz używając czaru podobnego do deszczu, podnosisz siłę życiową danego bohatera. Aby podnieść siłę psychiczną prześpij się w karczmie.

JAMES POND 2
Amiga, Mr. Gregor
Gdy naciśniesz podczas gry klawisz CTRL, to: F6, F7 – powiększa/pomniejsza ekran, F9, F10 – włącza/wyłącza syntetyzer, ENTER – nieśmiertelność.

JUMPING JACK
C-64, Marcin Soboń
POKE 27904,173. Nieśmiertelność.

JUMPMAN JUNIOR
C-64, Marcin Soboń
Nieśmiertelność – POKE 9450,173.

KRUCJATA
Atari XL/XE, JAMIX
Wstukanie w trakcie gry słowa HENIEK daje 10 żyć.

LAST NINJA 3
Amiga, Wpisz do High Score: ILLBEBACK, teraz masz nieśmiertelność.

LETHAL WEAPON
Amiga, Rado
Kody: IYKFEM, CCELBA, PATMSK.

LOTUS 3
Amiga, DR. PS, Flipper
Wpisz kod: CU AMIGA i naciśnij START.

LOTUS ESPRIT
Amiga, Remigiusz Brudny
Kody dla graczy: Player 1 – MONSTER, Player 2 – SEVENTEEN.

LOTUS TURBO CHALLENGE
Amiga, Tomasz Macionczyk
Imiona graczy: 1) FIELDS OF FIRE, 2) IN A BIG COUNTRY. Gwarantuje to przejście do następnego etapu.

MAGIA KRYSZTAŁU
Atari XL/XE, Mr. Gregor
Podczas wędrówki nie zbieraj modlitewników, starych mieczy ani zapałek – nie są one potrzebne.

MARAUDER
C-64, Paweł „Tiger" Grabala
Aby wyłączyć kolizje należy nacisnąć klawisze: 1, Q, A, Z.

MC DONALDS LAND
Amiga, Mr. Gregor
W OPTION MENU wpisz: KID i naciśnij RETURN. Nieśmiertelność.

MICKEY MOUSE
Amiga, Mr. Gregor
Podczas gry wpisz: 61315688. Teraz: F2 – otwiera drzwi do następnego poziomu, F3 – rozpoczyna walkę z czarownicą, F4 – napełnia pistolet wodą.

MIKIE
C-64, Przemek Wolniewicz
W czołówce naciśnij RUN/STOP i RESTORE, wpisz POKE 8206,173, wciśnij RETURN, wpisz SYS 4379 i jeszcze raz RETURN. Wieczne życie.

MINER 2049
C-64, Marcin Soboń
Nieśmiertelność – POKE 9450,173

MOON BUGGY
C-64, Marcin Soboń
Nieśmiertelność – POKE 24151,173.

MOONFALL
C-64, Acid Drinker
Współrzędne kolonii ludzkich: Human Colony 1: X-605, Y-1205, HC 2: X-1804, Y-901, HC 3: X-1105, Y-2305, HC 4: X-2264, Y-0424.

MOONSTONE
Amiga, Tom Matrasel
Scroll of Hawk – zmieniasz się w jastrzębia, Scroll of Haste – siedmiomilowe buty, Scroll of Wyrm – możesz zerknąć w cudze przedmioty, Scroll of Protection – możesz uniknąć walki, Scroll of Aqvisition – możesz ukraść przedmiot, Gem of Seeing – możesz podpatrzyć jakie przedmioty ma potwór, Ring of Protection – zwiększa Hit o dwadzieścia, Potion of Healing – regeneruje wytrzymałość, Strength – zwiększa siłę, Constitution – wytrzymałość, Endurance – większy zasięg ruchu. Przedmiotów używaj na początku tury naciskając spację, kierując kursor na przedmiot i naciskając Fire.

MORTAL KOMBAT
Amiga, PC, Piotr Przybecki & Jacek Góralski, Piotr Jaszczuk
Graj Liu Kangiem. Gdy ukaże się napis FINISH HIM, stój po drugiej stronie ekranu, zrób FATALITY, ognistą kulę i znów FATALITY. Otrzymasz wiele dodatkowych punktów. Tylko na IBM, gdy pokonasz dwa razy Sub Zero bez straty energii, walczysz z zielonym NINJĄ.

MOTORMANIA
C-64, M'N'P'N'G
POKE 8646,255 – nieśmiertelność.

NAJEMNIK
Atari, Paweł Szaniawski
Biorąc dwa pistolety uzyskujesz 50.000 pkt.

NORTH & SOUTH
Amiga, Sebastian Bujak
Jeśli została ci sama artyleria lub piechota, a przeciwnik nie ma już

armat, stań żołnierzami blisko przepaści lub rzeki a wróg atakując wpadnie do niej.

PIPEMANIA

PC, Marek Szubert

Kody do leveli: 1) HAHA, 2) GRIN, 3) REAP, 4) SEED, 5) GROW, 6) TALL, 7) YALI.

Amiga, Przemysław Niwczyk

Kody: 8) TICK, 12) DOCK, 16) OOZE, 20) BLOB, 24) BALL, 28) WILD.



rys. Remik „Gulik" Górczak

PIRATES

C-64, VINCENT

Gdy pokaże się komunikat, że twoja kariera się skończyła i polecenie byś przełożył dysk na stronę A, nie rób tego! Wyłącz stację i naciśnij FIRE. Gdy pokaże się komunikat, że stacja jest odłączona, a następnie napis READY, napisz RUN. Gra zacznie się od nowa, ale nie stracisz map, pieniędzy, statków ani ludzi.

POLSKA LIGA

C-64, Marcin Turski

Aby kupić zawodnika jak najtaniej, płać o 1000 więcej niż kosztuje.

POOYAN

C-64, Marcin Soboń

Nieśmiertelność – POKE 20634,173.

POPULOUS

Wszystkie, Dawid Rygielski

Kilka kodów: 4) CADIEHILL, 8) SWAVER, 10) MORINGILL, 12) BILCEMENT, 20) SHADTED, 26) VERYMEEND, 27) MINMPME, 31) DOUUSICK, 32) SHIDEHOLE, 35) TIMPEOLD, 36) CALOZBOY, 37) SCOWILDOR, 39) KILLOHOLE, 40) EOAMELAS, 41) BURMPAL, 45) RINGBPAL, 46) WEAVINPERT, 49) IMMPERIL, 50) HOBOZJOB, 55) SADMPT, 56) LOWHIPBAR.

PREHISTORIK 2

PC, Piotr Grzanka

Kody: 1) 060C, 2) 93B7, 3) 215B, 4) AF06, 5) CF6D, 6) 5D11, 7) EABC, 8) 7860. Po naciśnięciu 5 na klawiaturze numerycznej poszerza się pole widzenia.

Patrycja Stańczyk

Uderzaj maczugą w podstawy semaforów, przy których zapamiętujesz życie oraz semaforów na końcu levelu. Otrzymasz wielkie żarcie.

PREMIER MANAGER

PC, Pejotl

Po przejściu do planszy kupna/sprzedaży zawodników i wybraniu ikony sprzedaż, możesz spróbować sprzedać obcego zawodnika. Wystarczy skierować kursor nieco poniżej listy własnych zawodników (tzn. poniżej ostatniego, nawet pustego miejsca na liście!) i kilkakrotnie kliknąć. Czasami okaże się, że możesz sprzedać zawodnika, którego nie posiadasz. Uwaga! Czasami zamiast obcego zawodnika, do sprzedaży wystawiony bedzie twój bramkarz (sprawdzaj nazwiska). Przy zbyt częstym używaniu tej możliwości gra może się zawiesić. Tips nie działa już na PREMIER MANAGER 2.

PREZYDENT

C-64, General R.H

Kup w jednym miesiącu poważne ilości złota (stracisz 1% wyborców). Później, zwłaszcza przed wyborami, sprzedawaj tyle złota by wyjść w każdym miesiącu na plus. Co miesiąc zdobywał będziesz 1% wyborców.

PRINCE OF PERSIA

PC, Kix

Na trzecim poziomie idź w prawo. Stań tyłem do przepaści i opuść się w dół. Wypij zawartość butelki z zielonymi bąbelkami i opuść się w dół. Zlecisz powoli od razu obok przejścia na następny poziom.

PURPLE HEART

C-64, Super Star

Aby przejść fortecę na drugiej planszy, należy podejść z boku i strzelać w działo z ukosa.

PUSHOVER

PC, Adrian Jeżewski

Opis klocków: STANDARD – po pochnięciu tylko upada, SPLITTER – po dotknięciu przez inny klocek rozpada się na połówki, STOPPER – nie można go przewrócić, klocki odbijają się od niego, EXPLODER – po dotknięciu wybucha, TUMBLER – po upadku toczy się tak długo aż napotka inny klocek, ASCENDER – gdy zostanie popchnięty leci do góry, aż na jego drodze znajdzie się półka, potem spada, TRIGGER – ten klocek musi upaść ostatni jeśli poziom ma zostać zakończony, VANISH – po dotknięciu przewraca się i znika, BRIDGER – buduje most i znika, DELAY – blok, który go uderzy odbija się i kontynuuje upadek w przeciwnym kierunku.

Q-BERT + R-NEST

C-64, Marcin Soboń

POKE 4446,173 – nieśmiertelność.

REPTON MANIA

Amiga, Jakub Sawicki

Kody do leveli: 1) EARTHWORM, 2) SEASNAKE, 3) ANEMONE, 4) BASILISK, 5) CEPHALOPOD.

REX NEBULAR

PC, Marcin „Groszek" Groszewski

Przejedź myszą z wciśniętym przyciskiem (dowolnym) po krawędziach ekranu. Poznasz wszystkie wyjścia.

ROBBO

PC, Marcin Klinger

Kody: A) NONEZ, B) TYNGOD, C) WOKKOM, D) FOBBYX, E) XIONOR.

ROBOCOP

Amiga, Mr. Gregor

W czasie gry trzymajac SHIFT napisz: ALEX MURPHY – regeneracja sił.

SAINT DRAGON

Amiga, Przemysław Niwczyk

Wciśnij CAPS LOCK i wpisz: DAECAFFEINATED. Wciśnij RETURN i jesteś nieśmiertelny.

SAMMY LIGHTFOOT

C-64, Marcin Soboń

Nieśmiertelność – POKE 3678,189.

SCORCHED EARTH

PC, Piotr Żuraniewski

Włącz opcję „Free market" i nabij trochę forsy (50-100 tys.$). W międzyczasie nic nie kupuj! Gdy jesteś już „kasiasty" kup jak najwięcej Baby Nuke lub Missile. Poczekaj kilka rundek, aż cena poważnie wzrośnie. Teraz w opcji „Inventory" kliknij na ikonę twojej bomby i sprzedaj cały kram. Uwaga! Komputer podaje cenę za jedną bombę, a nie za pakiet!

SCROLL OF ABBABON

Atari XL/XE, Mr. Gregor

Kody: 5) WALK, 10) ICE, 15) FLIGHT, 20) HOPPA.

SEA FOX

C-64, Marcin Soboń

POKE 7337,174 – nieśmiertelność.

SECRET OF THE MONKEY ISLAND

Amiga, Mikołaj Górski

Uzupełnienia do gry: W opakowaniu fasolki znajduje się klucz (użyj OPEN a potem LOOK AT) do szafki w twojej kabinie. Tam znajduje się recepta na ugotowanie zupy. Aby dostać się na wyspę, należy: wziąć linę i proch z dolnego składu, wziąć mały garnek z kuchni, spalić książkę, która była w biurku, założyć lont do armaty, włożyć proch, palącą się książką (FLAGMIN MASS) podpalić lont, szybko podejść do lufy armaty, BUM!!! i jesteś na wyspie. Na wyspie idź do fortu (koło wulkanu), porusz starą armatę, podnieś proch, lunetę i sznur, otwórz lunetę i wyjmij soczewkę, idź na most (rzeka między górami) wepchnij proch w trawę, użyj soczewki na słońcu. Pod wpływem gorąca nastąpi wybuch, który pozwoli rzece płynąć wyschniętym korytem, teraz dobierz się do człowieka koło rzeki. Liny pozwolą ci zejść w przepaść.

SETTLERS

Amiga, Maciej Figiel

Aby ominąć INTRO zamiast 1D, 2D, 3D, 2D (D=Dysk) włóż 3D, 2D.

Rafał Gach, SHAKMA, James Bond alias Mc Gyver

Kody: 1) START, 2) STATION, 3) UNITY, 4) WAVE, 5) EXPORT, 6) OPTION, 7) RECORD, 8) SCALE, 9) SIGN, 10) ACORN, 11) CHOPPER, 12) GATE, 13) ISLAND, 14) LEGION, 15) PIECE, 16) RIVAL, 17) SAVAGE, 18) XAVIER, 19) BLADE, 20) BECON, 21) PASTURE, 22) OMNUS, 23) TRIBUTE, 24) FOUNTAIN, 25) CHUDE, 26) TRAILER, 27) CANYON, 28) REPRESS, 29) YOKI, 30) PASSIVE.

SHAMUS 1, 2, 3, 4 i 5

C-64, Marcin Soboń

Nieśmiertelności do kolejnych części. Pierwsza: POKE 27185,169, druga: 27186,169, trzecia: POKE 27187,169, czwarta: POKE 27188,169, piąta: POKE 27169,169.

SHAMUS CASE 2

C-64, Marcin Soboń

POKE 15476,176 – nieśmiertelność.

SHINOBI

C-64, Pirat i Kwiatek

Żeby przejść do drugiego levelu wystarczy nacisnąć M. Jeśli nie możesz dać sobie rady z przeciwnikami naciśnij spację.

SHUFFLEPUCK CAFE

Amiga, Głodny & Piecioruu

Gdy grasz ze smokiem poczekaj, aż gość się spije. Wygrana murowana!

SNOOKIE

C-64, Marcin Soboń

POKE 33242,200 – nieśmiertelność.

SPEAR OF DESTINY

PC, A.Z.

Grę uruchom przez SPEAR.EXE - DEBUGMODE. W czasie gry naciśnij: ALT+CTRL+SHIFT+BACKSPACE. Od tej pory działają następujące kombinacje klawiszy: TAB+I – daje amunicję i punkty, TAB+G – daje niezniszczalność, TAB+N – możliwość przechodzenia przez ściany, TAB+S – zwolnienie tempa gry, TAB+W – wybór poziomu (0-21), TAB+P – pauza, TAB+C – dane o poziomie, TAB+B – kolor ramki, TAB+M – użyta pamięć, TAB+V – ustawienie czułości, TAB+E – przejście do następnego poziomu, TAB+T – oglądanie wszystkiego co znajduje się w grze, L+M+I – uzupełnienie amunicji (ale strata punktów), zyskujesz klucze do drzwi.

SPECIAL FORCES

Atari XL/XE, Mr. Gregor

Magiczne kombinacje: OPTION + SHIFT + CONTROL + O – energia, U – amunicja, R – granaty.

STAR DUST

Amiga, SHAKMA

Kody: 1) BDRAAAAAAGEO, 2) BGTQAAAAAFGN, 3) CDRQAAAAAIDN, 4) DDSQAAAAAIDN, 5) EDTQAAAAAIDN.

STRONGHOLD

PC, Robert Wanat

Aby mieć dobrze wyszkolone jednostki, zbierz oddziały w jednym miejscu i przesuń piramidę na 100% treningu. Jednostki przesuwa się naciskając pasek pod piramidą (na tym terenie gdzie chcemy je przenieść).

SUPER CARS

Amiga, Przemysław Niwczyk

Jako imiona wpisz: dla pierwszego – WONDERLAND, dla drugiego – THE SEER.

TANGHAM

Amiga, Adi Death

Kody do leveli: 5) 88530, 10) 07274, 15) 86720, 20) 14278, 25) 72861, 30) 81093, 35) 36338, 40) 47672, 45) 98488.

TENNIS MANAGER

C-64, Slaine & S.S. Garfield

Jeśli twój zawodnik ma kontrakt, to musisz zagrać w co najmniej ośmiu Grand Prix, byś mógł w następnym roku grać dalej.

THINK CROSS

Amiga, Margerita

HELP – odtwarza ustawienie początkowe (2 razy), F10 – przejście planszy (tylko 1 na danym poziomie, później działa jak pauza). Kody: 1) JOWOOD, 2) CUSTOM, 3) MASTER) 4) FUTURE, 5) DORADO, 6) GREECE, 7) ANIMAL, 8) FLAMES, 9) EPOPEE, 10) JAGUAR, 11) MATRIX, 12) WIZARD, 13) CATGUT, 14) FIRING, 15) LADDER, 16) FIRKIN, 17) SPHINX.

THUNDER JAWS

Amiga, Mr. Gregor

Mysz w lewym porcie. Przyciśnij lewy klawisz myszy i S. Od tej pory prawy przycisk myszy – skipper leveli.

TREASURE ISLAND DIZZY

Amiga, Głodny & Piecioruu

Wpisz EGGSONLEGS – nieśmiertelność.

TURRICAN

Amiga, Arkadiusz Piątkowski

Po rozpoczęciu gry idź w lewo, do samego końca planszy i podskocz. Dostaniesz dodatkowe życie. Zejdź teraz o jeden stopień niżej, podskocz i postrzelaj w prawo. W powietrzu pojawi się cegiełka. Jeśli będziesz dalej w nią strzelał zaczną wypadać z niej różne niespodzianki, np: inne rodzaje broni, chwilowa nietykalność itp.

UCZEŃ CZARNOKSIĘŻNIKA

Atari XL/XE, Mr. Gregor

Oto najlepsza kolejność zbierania kartek księgi: ERPOTRO, RAMBA, TERRAJXY, ROLPELER, WASSOA, TELTYSET. Zbierając je w tej kolejności przejdziesz przez zamek najkrótszą drogą.

USS JOHN YOUNG

C-64, BZZZYK

Kody do kolejnych misji (wpisywać jako imię kapitana) 1) CUSTOR, 2) HARPER, 3) COOPER, 4) PIERCE.

UTOPIA

Wszystkie, Golonka

Jeśli obca rasa ci się naprzykrza, odkryj ich miasto i poślij tam 99 czołgów. Przechodzą do historii.

WILD WEST SEYMOUR

C-64, Anonim

Kody: 2) 21D135008, 3) 10C700068, 4) 238A35008.

WINGS OF FURY

Wszystkie, Mirosław Goździewicz

naciśnij: I – pomoc w lądowaniu

WŁADCA

C-64, Anonim

Jeśli któryś z graczy chce od ciebie kupić księstwo, zgódź się. Gdy nastanie twoja kolej, natychmiast zaatakuj sprzedane księstwo. Nie ma tam wojska, możesz jedynie zdobywać zamek.

ZORRO

C-64, Mr. Gregor

Wpisz: POKE 7087,165 i uruchom grę przez RUN.

ZYNAPS

Amstrad (hmmm), The Naturat

Na końcu levelu stań w prawym, dolnym rogu. Po kilkunastu sekundach wrogi statek zniknie i przejdziesz do następnego etapu.

SAVEGAMER

Wszelkie zjawiska daje się opisać bardziej lub mniej skomplikowanymi modelami. Nie inaczej jest w SAVEGAMERZE, gdzie obowiązuje prosta, trójbiegunowa polaryzacja. Otóż ludzie czytający tę rubrykę dzielą się w niezłym przybliżeniu na trzy umowne grupy. Tych z pierwszej nazwałbym wyznawcami: potrafią oni godzinami grzebać w ulubionej grze. Drugich można określić mianem zagubionych: mimo szczerych chęci nie mają jeszcze wiedzy i umiejętności, by móc samodzielnie działać w SG. Trzecia kategoria to heretycy: osoby nie uznające tejże zdobyczy cywilizacyjnej.

Mając na uwadze, że tym ostatnim nic już nie pomoże, skupimy się na grupie drugiej. Z reguły należą do niej spóźnialscy, którzy bądź cykl artykułów SAVEGAMER zaczęli czytać gdzieś w środku, bądź w ogóle z komputerami mają do czynienia od niedawna. Ponieważ z zasady nie powtarzamy informacji, co najwyżej je rozszerzamy i uzupełniamy, gorąco polecam przestudiowanie rubryki od jej pierwszego odcinka (SS'9). Tymczasem omówimy dokładniej rzeczy podstawowe. Weterani mogą dać sobie wolne.

Nowicjuszowi kłopoty może sprawiać z początku terminologia, dlatego poniżej zamieszczam mikrosłowniczek najpotrzebniejszych określeń.

SG – skrót od angielskiego Save Game, albo jak kto woli polskiego Stan Gry. To plik, w którym program przechowuje wszelkie potrzebne informacje o sytuacji gracza w trakcie gry. Pozwala to później kontynuować zabawę od określonego miejsca. Co ważniejsze, umożliwia to również wtajemniczonemu osobnikowi zmianę pewnych informacji tak, by komputer przyjął je jako swoje. Proste zastosowania to np. zwiększenie ilości pieniędzy, amunicji, trudniejsze polegają na teleportacji, implantowaniu przedmiotów, itd.

GAMExx.SAV – przyjęta konwencja wymieniania nazw SG. Z reguły gra pozwala na nagranie kilku SG, nazwy odpowiednich plików są bardzo podobne. Różnią się zazwyczaj tylko numeracją. Część wspólna pisana jest wielką literą, części niewiadome małym „x". W przykładzie nazwa może się odnosić do plików: GAME01.SAV, GAME02.SAV, GAME03.SAV, itd.

OFFSET – odległość od początku pliku liczona w bajtach. Jest to podstawowy sposób określania miejsca, gdzie należy coś zmienić. Jeżeli chcemy zmienić pierwszy bajt w pliku, to będzie to w myśl definicji offset 0. Offset ostatniego bajtu jest równy długości pliku pomniejszonej o jeden.

FLAGA – jakikolwiek dwuwartościowy znacznik, np. bajt o znaczeniu prawda/fałsz. To słowo pochodzi z żargonu programistów.

FFh – liczba zapisana w systemie heksadecymalnym, co podkreśla litera „h" dopisana na końcu. O różnych systemach liczbowych i jak przeliczać z jednego do drugiego była już mowa wcześniej. Podobnie jak dowolne słowo można przetłumaczyć na inny język, tak liczbę można przedstawić w innym systemie liczenia. W tabelce poniżej zawarty jest „słownik" liczb.

DISK EDITOR – program służący między innymi do wprowadzania zmian w plikach. Ze względu na powszechność, służy w rubryce jako program wzorcowy. Przed rozpoczęciem pracy, należy w menu Tools, podmenu Configuration dezaktywować opcję Read-Only, inaczej nie będzie możliwa edycja plików. Zwróćcie uwagę na rozplanowanie ekranu, znaczenie poszczególnych wskaźników spróbujcie rozszyfrować sami na drodze eksperymentów. Disk Editor udostępnia szereg narzędzi. Do naszych zastosowań przydatne są w zasadzie tylko dwa:

Text Search – wyszukiwanie ciągu liter lub liczb, na marginesie w komputerze litera jest szczególną postacią liczby.

Calculator – służy do przeliczania liczb na inne systemy liczenia. W przypadku liczb z zakresu 0-255 polecam zamieszczoną w tym odcinku tabelkę.

„Słownik" liczb

Dec	Hex	Bin	Dec	Hex	Bin	Dec	Hex	Bin	Dec	Hex	Bin	204	CCh	11001100
0	0h	00000000	51	33h	00110011	102	66h	01100110	153	99h	10011001	205	CDh	11001101
1	1h	00000001	52	34h	00110100	103	67h	01100111	154	9Ah	10011010	206	CEh	11001110
2	2h	00000010	53	35h	00110101	104	68h	01101000	155	9Bh	10011011	207	CFh	11001111
3	3h	00000011	54	36h	00110110	105	69h	01101001	156	9Ch	10011100	208	D0h	11010000
4	4h	00000100	55	37h	00110111	106	6Ah	01101010	157	9Dh	10011101	209	D1h	11010001
5	5h	00000101	56	38h	00111000	107	6Bh	01101011	158	9Eh	10011110	210	D2h	11010010
6	6h	00000110	57	39h	00111001	108	6Ch	01101100	159	9Fh	10011111	211	D3h	11010011
7	7h	00000111	58	3Ah	00111010	109	6Dh	01101101	160	A0h	10100000	212	D4h	11010100
8	8h	00001000	59	3Bh	00111011	110	6Eh	01101110	161	A1h	10100001	213	D5h	11010101
9	9h	00001001	60	3Ch	00111100	111	6Fh	01101111	162	A2h	10100010	214	D6h	11010110
10	Ah	00001010	61	3Dh	00111101	112	70h	01110000	163	A3h	10100011	215	D7h	11010111
11	Bh	00001011	62	3Eh	00111110	113	71h	01110001	164	A4h	10100100	216	D8h	11011000
12	Ch	00001100	63	3Fh	00111111	114	72h	01110010	165	A5h	10100101	217	D9h	11011001
13	Dh	00001101	64	40h	01000000	115	73h	01110011	166	A6h	10100110	218	DAh	11011010
14	Eh	00001110	65	41h	01000001	116	74h	01110100	167	A7h	10100111	219	DBh	11011011
15	Fh	00001111	66	42h	01000010	117	75h	01110101	168	A8h	10101000	220	DCh	11011100
16	10h	00010000	67	43h	01000011	118	76h	01110110	169	A9h	10101001	221	DDh	11011101
17	11h	00010001	68	44h	01000100	119	77h	01110111	170	AAh	10101010	222	DEh	11011110
18	12h	00010010	69	45h	01000101	120	78h	01111000	171	ABh	10101011	223	DFh	11011111
19	13h	00010011	70	46h	01000110	121	79h	01111001	172	ACh	10101100	224	E0h	11100000
20	14h	00010100	71	47h	01000111	122	7Ah	01111010	173	ADh	10101101	225	E1h	11100001
21	15h	00010101	72	48h	01001000	123	7Bh	01111011	174	AEh	10101110	226	E2h	11100010
22	16h	00010110	73	49h	01001001	124	7Ch	01111100	175	AFh	10101111	227	E3h	11100011
23	17h	00010111	74	4Ah	01001010	125	7Dh	01111101	176	B0h	10110000	228	E4h	11100100
24	18h	00011000	75	4Bh	01001011	126	7Eh	01111110	177	B1h	10110001	229	E5h	11100101
25	19h	00011001	76	4Ch	01001100	127	7Fh	01111111	178	B2h	10110010	230	E6h	11100110
26	1Ah	00011010	77	4Dh	01001101	128	80h	10000000	179	B3h	10110011	231	E7h	11100111
27	1Bh	00011011	78	4Eh	01001110	129	81h	10000001	180	B4h	10110100	232	E8h	11101000
28	1Ch	00011100	79	4Fh	01001111	130	82h	10000010	181	B5h	10110101	233	E9h	11101001
29	1Dh	00011101	80	50h	01010000	131	83h	10000011	182	B6h	10110110	234	EAh	11101010
30	1Eh	00011110	81	51h	01010001	132	84h	10000100	183	B7h	10110111	235	EBh	11101011
31	1Fh	00011111	82	52h	01010010	133	85h	10000101	184	B8h	10111000	236	ECh	11101100
32	20h	00100000	83	53h	01010011	134	86h	10000110	185	B9h	10111001	237	EDh	11101101
33	21h	00100001	84	54h	01010100	135	87h	10000111	186	BAh	10111010	238	EEh	11101110
34	22h	00100010	85	55h	01010101	136	88h	10001000	187	BBh	10111011	239	EFh	11101111
35	23h	00100011	86	56h	01010110	137	89h	10001001	188	BCh	10111100	240	F0h	11110000
36	24h	00100100	87	57h	01010111	138	8Ah	10001010	189	BDh	10111101	241	F1h	11110001
37	25h	00100101	88	58h	01011000	139	8Bh	10001011	190	BEh	10111110	242	F2h	11110010
38	26h	00100110	89	59h	01011001	140	8Ch	10001100	191	BFh	10111111	243	F3h	11110011
39	27h	00100111	90	5Ah	01011010	141	8Dh	10001101	192	C0h	11000000	244	F4h	11110100
40	28h	00101000	91	5Bh	01011011	142	8Eh	10001110	193	C1h	11000001	245	F5h	11110101
41	29h	00101001	92	5Ch	01011100	143	8Fh	10001111	194	C2h	11000010	246	F6h	11110110
42	2Ah	00101010	93	5Dh	01011101	144	90h	10010000	195	C3h	11000011	247	F7h	11110111
43	2Bh	00101011	94	5Eh	01011110	145	91h	10010001	196	C4h	11000100	248	F8h	11111000
44	2Ch	00101100	95	5Fh	01011111	146	92h	10010010	197	C5h	11000101	249	F9h	11111001
45	2Dh	00101101	96	60h	01100000	147	93h	10010011	198	C6h	11000110	250	FAh	11111010
46	2Eh	00101110	97	61h	01100001	148	94h	10010100	199	C7h	11000111	251	FBh	11111011
47	2Fh	00101111	98	62h	01100010	149	95h	10010101	200	C8h	11001000	252	FCh	11111100
48	30h	00110000	99	63h	01100011	150	96h	10010110	201	C9h	11001001	253	FDh	11111101
49	31h	00110001	100	64h	01100100	151	97h	10010111	202	CAh	11001010	254	FEh	11111110
50	32h	00110010	101	65h	01100101	152	98h	10011000	203	CBh	11001011	255	FFh	11111111

KORESPONDENCJA

Gorączka grzebania w SG ogarnęła cały kraj. Listy do rubryki idą w setki. Ja chyba pójdę do czubków, jeśli nie wyjaśnimy sobie paru spraw.

Ktoś np. przysłał dyskietkę pięciocalową z kopertą zwrotną, czyli tak jak należy. Dowcip polega na tym, że koperta jest niestety co najmniej o rozmiar za mała. Następnie, jeśli już przysyłacie tekst na dyskietkach, niech to będzie wyłącznie zwykłe ASCII z polskimi literami w standardzie Mazovii. Wymagać to będzie w skrajnym wypadku znalezienia odpowiedniego konwertera. Pewien czytelnik posunął się do tego, że przesłał swój króciutki tekst wraz licencjonowaną wersją edytora TAG!

Niektórzy uparli się, że choćby nie wiem co, będą pisać do tej rubryki listy odręczne. Zapewne wiedząc że takowe odpadają przy pierwszym sortowaniu, pewien spryciarz na kopercie pięknie wszystko wydrukował, ale w środku to już zabunkrował swoje gryzmoły. Inna rzecz to małej skali wojna psychologiczna. Dwa najczęściej stosowane chwyty to:

„Czy jesteście zainteresowani poprawką do czegośtam, bo mogę przysłać...", „Wydrukujcie to, a przyślę kolejne..."

Od razu odpowiadam, że zainteresowani jesteśmy wszystkimi materiałami i zawsze chcemy zobaczyć co udało wam się zdziałać. Musicie jednak pamiętać o tym, że im później prześlecie swoje odkrycia, tym bardziej prawdopodobne jest, iż ktoś zdążył to zrobić przed wami. Natomiast w sytuacji, kiedy dwa listy zawierają opis zmian do tej samej gry, zwycięża lepsza prezentacja. Przez to rozumiem m.in. dobre rozplanowanie strony, czytelność, starannie zrobione tabelki – wszystko to, co sprawia, że praca z takim materiałem jest łatwiejsza i przyjemniejsza.

Kostia Jamow

00 — Bartender	0B — Gimli	16 — Spider	21 — Lobelia
01 — Balrog	0C — Gollum	17 — Tom Bombadil	22 — Fredi Grubb
02 — Barrow Wight	0D — Boromir	18 — Olog-hai	23 — Dwarf
03 — Bilbo Baggins	0E — Withywindle	19 — Tentacles	24 — Dwarf 2
04 — Black Rider	0F — Merry	1A — Rudy Oak	25 — Horse 1
05 — Women	10 — Orc	1B — Witch King	26 — Horse 2
06 — Bird	11 — Pippin Took	1C — Frodo Baggins	27 — Pony
07 — Athelwyn	12 — Radagast	1D — Elf	28 — Galadriel
08 — Bird 2	13 — Human	1E — Hobbit	29 — Ghost
09 — Wolf	14 — Sorcerer	1F — Gaffer	2A — Ghost King
0A — Gandalf	15 — Sam Gamgee	20 — Taffy	2B — Legolas

CANNON FODDER

FFh — nie ma nic	09h — Laser Defences
00h — Access Lift	0Ah — Plasma Defences
01h — Living Quarters	0Bh — Fusion Ball Defences
02h — Laboratory	0Ch — Grav Shield
03h — Workshop	0Dh — Mind Shield
04h — Small Radar System	0Eh — Psionic Laboratory
05h — Large Radar System	0Fh — Hyper Wave Decoder
06h — Missile Defences	10h — lewy górny róg Hangaru
07h — General Stores	11h — prawy górny róg Hangaru
08h — Alien Containment	12h — lewy dolny róg Hangaru
	13h — prawy dolny róg Hangaru

Nr	Nazwa	Typ	Ilość faz	Numery faz (hex)
1	THE SENSIBLE INITIATION	D	1	00
2	ONWARD VIRGIN SOLDIERS	D	2	01-02
3	ANTARCTIC ADVENTURE	Z	1	03
4	SUPER SMASHING NAMTASTIC	D	4	04-07
5	THOSE VICIOUS VIKINGS	Z	3	08-0A
6	WESTWARD HO	P	2	0B-0C
7	GREENLAND REDBLOOD	Z	3	0D-0F
8	GUERRILLA WARFARE	D	4	10-13
9	GREAT SCOTT GOOD SHOT	Z	2	14-15
10	ONE GIGANTIC DUST BOWL	P	5	16-1A
11	JUNGLE BLOODY JUNGLE	D	3	1B-1D
12	CHILLER THRILLER KILLER	Z	6	1E-23
13	MOORS MURDERERS	L	1	24
14	BOMB ALLEY	P	3	25-27
15	GET ORF MOI LAAND	L	3	28-2A
16	GOING UNDERGROUND	B	2	2B-2C
17	THE MOOR THE MERRIER	L	1	2D
18	UNDERPANTS ELECTRIC	B	5	2E-32
19	DIABLO DOWNSTAIRS	B	1	33
20	MOORS THE PITY	L	4	34-37
21	EXPLORE MY HOLE	B	1	38
22	DESERT DISASTER	P	4	39-3C
23	MOORS ET MORTEM	L	5	3D-41
24	BOMB THE BASE	B	6	42-47

LORD OF THE RINGS

(uzupełnienie)

Wartości odpowiadające twarzom wpisujemy zgodnie z zaleceniami zawartymi w jednym z poprzednich SAVEGAMER'ów.

Marcin „Ori" Orzechowski, Starachowice, Kazik Gil, Stalowa Wola

UFO ENEMY UNKNOWN

(uzupełnienie)

Grzebiemy w pliku BASE.DAT w podkatalogu GAMExx. Od offsetu 00h do 0Ch zapisana jest nazwa bazy. Od offsetu 16h do 39h zapisane są typy budynków w bazie.

Pod offsetami 3Ah – 5Dh jest zapisany czas pozostały do zbudowania budowli ukrytej 36 bajtów wcześniej, np. pod offsetem 3Ch jest czas budowy dla budynku pod offsetem 24h. Jeżeli nic tam nie ma, znajdziesz tam wpisane FFh, a jeśli budowla już stoi, to 00h. Inna liczba oznacza ile dni będziemy jeszcze czekać na koniec budowy.

Dane dotyczące drugiej bazy zaczynają się pod offsetem 124h, trzeciej – 248h, czwartej – 36Ch, piątej – 490h, szóstej – 5B4h, siódmej – 6D8h i ósmej – 7FCh.

Piotr Kierklo, Białystok

CENTURION

(Amiga)

Pieniądze znajdują się pod offsetem 1500, 1501. Zmień zawartość na FFFFh. Jeśli chcesz mieć od razu Armię Konsularną to za tekstami w ASCII: GAUL, ITAL, SARM, itd. wpisz 17700258h. W czasie gry możesz sobie odświeżać jednostki wpisując powyższe zmiany.

UWAGA! Chcąc mieć armię takiego szczebla musisz zmienić swoją rangę na co najmniej równą Konsulowi. Niezbędna jest modyfikacja bajtu 1498 na 07h (Konsul) lub 08h (Prokonsul).

TRANSARCTICA

(Amiga)

W tej grze rolę pieniędzy pełni węgiel napędzający lokomotywy. Zmiana bajtów od 18 do 21 na np. 270F270Fh powoduje, że otrzymujesz 9999 Lignitu oraz 9999 Anracytu.

Marek Kos, Żywiec

CIVILIZATION

(uzupełnienie)

Używając metody ŁOPATA®, zlokalizowałem w pliku CIVILx.SAV offsety odpowiadające za ilość pieniędzy. Oto one:

Roman	314, 315	(13Ah, 13Bh)
Babylonian	316, 317	(13Ch, 13Dh)
German	318, 319	(13Eh, 13Fh)
Egyptian	320, 321	(140h, 141h)
American	322, 323	(142h, 143h)
Greek	324, 325	(144h, 145h)
Indian	326, 327	(146h, 147h)
Russian	314, 315	(13Ah, 13Bh)
Zulu	316, 317	(13Ch, 13Dh)
French	318, 319	(13Eh, 13Fh)
Aztec	320, 321	(140h, 141h)
Chinese	322, 323	(142h, 143h)
English	324, 325	(144h, 145h)
Mongol	326, 327	(146h, 147h)

Offsety niektórych narodowości (np. Rzymian i Rosjan) są takie same, ale to dlatego że oba narody nigdy nie występują równocześnie w grze.

UWAGA! Nie należy być pazernym i wpisywać maksymalną możliwą wartość FFh FFh, bo po powrocie do gry okaże się, że wpisana liczba jest ujemna! Dobrą, bezpieczną kwotą jest $30,000 (30h, 75h - pierwszy bajt mlodszy).

Teraz osiągnięcia naukowe:

Roman	1269-1277	(4F5h-4FDh)
Babylonian	1278-1286	(4FEh-506h)
German	1287-1295	(507h-50Fh)
Egyptian	1296-1304	(510h-518h)
American	1305-1313	(519h-521h)
Greek	1314-1322	(522h-52Ah)
Indian	1323-1331	(52Bh-533h)
Russian	1269-1277	(4F5h-4FDh)
Zulu	1278-1286	(4FEh-506h)
French	1287-1295	(507h-50Fh)
Aztec	1296-1304	(510h-518h)
Chinese	1305-1313	(519h-521h)
English	1314-1322	(522h-52Ah)
Mongol	1323-1331	(52Bh-533h)

Wszystkie offsety można wypełnić wartością FFh, jednak lepiej "wynajdywać" tylko po kilka rzeczy naraz. Odkrycie za dużej ich ilości nie pozwoli na wyświetlenie na "ekranie wyboru produkcji" budowli i cudów świata. W zwiazku z tym nie bedzie można tych obiektów budować.

Michał Poręba, Pruszków

CANNON FODDER

(uzupełnienie)

Działamy na plikach o rozszerzeniu .CF, którym nazwę nadajemy sami przy nagrywaniu. Najpierw dane ogólne:

offset

12h 2 bajty – liczba rekrutów (lepiej trzymać poniżej 160, żeby gra się nie knociła)

6F0h 2 bajty – liczba zabitych naszych żołnierzy (maksymalnie 32767)

6F2h 2 bajty – liczba zabitych przeciwników (j.w.)

Przechodzimy do naszych żołnierzy. Może być ich pięciu, dlatego dla każdej danej podaję pięć offsetów.

offset

3Eh, 4Ah, 56h, 62h, 6Eh
2 bajty – imię żołnierza (wartość z zakresu 1-359)

40h, 4Ch, 58h, 64h, 70h
1 bajt – ranga (od 0 do 15)

48h, 54h, 60h, 6Ch, 78h
2 bajty – punktacja (powyżej 999 występują kłopoty z wyświetlaniem)

Możemy także zmieniać dane bohaterów. Ich także może być pięciu, uwagi j.w.

offset

6D3h, 6D8h, 6DDh, 6E2h, 6E7h
2 bajty – imię bohatera

6D2h, 6D7h, 6DCh, 6E1h, 6E6h
1 bajt – ranga

6D5h, 6DAh, 6DFh, 6E4h, 6E9h
2 bajty – punktacja

Następnie zabieramy się za numer misji. Z tym będzie już trochę trudniej. W grze mamy do zaliczenia 24 misje, przy czym każda z nich zawiera kilka (od 1 do 6) faz, których łącznie jest 72. Dane dotyczące misji zamieszczone są w tabelce.

Tak więc wpisujemy:

w nawiasach kwadratowych przykładowe wartości dla misji nr 16

offset

00h 1 bajt – numer fazy, od której rozpoczyna się misja (od 0 do 71) [43]

0Ch 1 bajt – numer misji (od 1 do 24) [16]

32h 1 bajt – ilość faz w misji (wartość autentyczna) [2]

34h 1 bajt – ilość faz w misji (wartość pojawiająca się na ekranie, [2] nie mająca większego znaczenia)

W ekstremalnych przypadkach pod offset 00h możemy wpisać numer jakiejkolwiek fazy, nawet tej ze środka misji (np. 41h), z tym że gra trochę „zgłupieje" i będzie mieszała misje.

Typy misji:
B – baza
D – dżungla
Ł. – łąka
P – pustynia
Z – zima

DUNE 2

(errata, Amiga)

Grzebałem przy pomocy File Mastera 2.2. Aby mieć dużo forsy nagraj grę zaraz po rozpoczęciu danej planszy. Przelicz tę wartość na heks, a następnie ją odszukaj w SG. Będzie gdzieś na początku. Jeśli pojawi się kilka razy, zmień tylko tę między offsetami 400-500, najlepiej na FF FFh. Następnie szukaj odwrotności tej liczby, np. jeśli wyliczyłeś że masz 07 D0h forsy, to teraz interesuje cię D0 07h. Jest to liczba kredytów mieszcząca się w bazie i znajduje się w offsetach poniżej 1000, ją też zmień na FF FFh. Jeśli wszystko dobrze zrobiłeś, nie będziesz potrzebował żadnych silosów, a liczba kredytów podczas inwestycji będzie rosła od 0 do ok. 29000, potem zacznie spadać.

Remigiusz Babicz, Bochnia

REUNION

Wszystkie SG gry REUNION zapisane są w podkatalogu SAVE i noszą nazwy typu SPIDYSAV.1, SPIDYSAV.2, itd.

Oto sposób na tanie rozbudowanie floty kosmicznej:

– w sekcji SHIP INFO parokrotnie użyj opcji NEW UNIT

– znajdź w SG ustawienia danej grupy (charakterystyczny jest duży obszar pustego miejsca po linii podobnej do tej poniżej)

##Nazwa Gr[Śmiecie]####

gdzie # to kody ASCII o następującym znaczeniu, według miejsca występowania licząc od lewej

1 rodzaj grupy: trade (02h), carrier (04h)

2 długość nazwy grupy (w hex)
3-19 nazwa (niewykorzystany obszar zajmują znaki losowe)
20 znak końca nazwy (01h)
21,22 położenie względem układu, względem wymienionej planety (przykładowo dla bazy NEW EARTH mają wartości 05h, 00h)
23 ziemia (01h), powietrze (02h)
>23 ilość posiadanych urządzeń (w hex), np. dla grupy typu Carrier
30 ilość SAT CARRów
32 ilość satelitów

Eksperymentując z losowym umieszczaniem statków na planetach radzę umieszczać je w powietrzu, gdyż nie w każdym miejscu można lądować i w niektórych mogą być kłopoty ze startem. Dla każdego rodzaju grup lotniczych zapis jest podobny, więc podczas gry można zmieniać typ grupy z CARRIER na TRADE i odwrotnie.

Hubson, Warszawa

HEIMDALL 2 (Amiga)

Na początku gry dysponujemy tylko 10-ma złotymi monetami. To stanowczo za mało, więc czym prędzej odpaliłem program FILE MASTER. Nagraj grę na dysk, z początkowym stanem kasy. Teraz otwórz plik o nazwie H2 SAVE0.DAT, pod offsetami 3802 i 3803 znajduje się nasza gotówka (000Ah). Zmień tę wartość np. na 01F4h.

UWAGA! Nie należy wpisywać zbyt dużych wartości ponieważ zakupując różne rzeczy, np. topór, komputer nie sprzeda nam go.

Raju, Konin

FURY OF THE FURRIES (Amiga)

Szperamy w pliku GAMEDAT.BIN, bajty, w których komputer zapisuje stan gry, znajdują się w offsetach:

3 – Game A
5 – Game B
7 – Game C
9 – Game D

Podaję wartości odpowiadające poszczególnym poziomom:

Pustynia 6	– 05h
Laguna 1	– 0Ah
Laguna 6	– 0Fh
Las 1	– 14h
Las 6	– 19h
Piramida 1	– 1Eh
Piramida 6	– 23h
Góry 1	– 28h
Góry 6	– 2Dh
Fabryka 1	– 32h
Fabryka 6	– 37h
Wioska 1	– 3Ch
Wioska 6	– 41h
Zamek 1	– 46h
Zamek 6	– 4Bh
Maszyna	– 50h

Marek Weihberg, Wodzisław Śląski

PATRICIAN (Atari ST)

Do grzebania w SG użyłem programu DISK DOCTOR. Sektor 16
offset 298 (8h90) – starszy bajt miesiąca i dnia
offset 299 (8h91) – młodszy j.w.
Data obliczana jest od początku roku i podawana jako ilość dni, które upłynęły od 1 stycznia. Jeśli więc wpiszemy tam wartość 00h, 01h otrzymamy datę 1 stycznia.
offset 300 (8h92) – starszy bajt roku
offset 301 (8h93) – młodszy j.w.
Wpisując tam odpowiednio 05h, 78h otrzymamy rok 1400.

Paweł „Xenov" Parys, Warszawa

F-14 FLEET DEFENDER

Namierzamy plik STAT.F14. Szukamy w nim swoich danych (imię, nazwisko, ksywa). Sprawdzamy offset pierwszej litery z tych danych. Licząc od tego miejsca, dodając wartość z tabeli, znajdziesz:

ranga
86 05 – RADM
04 – CAPT
03 – CMDR
02 – LCDR
01 – LT
00 – LT JG

medale
101-112 00 – brak medalu
01 – jest
02 – z jedną gwiazdką
03 – z dwiema gwiazdkami
04 – z trzema gwiazdkami
05 – z czterema gwiazdkami

punkty
160,161,163 – trzybajtowa liczba, od najmłodszego bajtu do najstarszego np. 90,000 to 15F90, wpisujemy od tyłu 90 5F 01.

Wojtek „Tiger's" Pacholski, Bydgoszcz

DIGGERS (Amiga)

Używamy programu File Master, opcji File Edit. Należy dobrać się do dowolnego SG. Kasa jest przechowywana na pozycji 48 i 49, wystarczy wpisać tam wartość FF FFh. Do skończenia gry potrzeba mieć 15500 zogsów (to tamtejsza waluta). Po naszej zmianie wystarczy przejść jedną planszę.

THE INCREDIBLE MACHINE

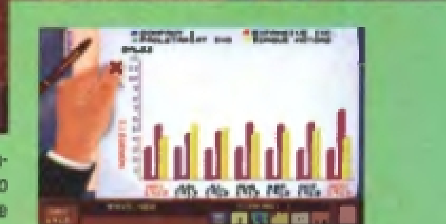
Odkryłem w TIM'ie możliwość udostępnienia wszystkich 87-miu leveli. W tym celu trzeba dokonać odpowiednich zmian w pliku TIM.CFG

offset 0 (pierwszy bajt pliku) na 57h (czyli 87 decymalnie)

Mariusz Kupiec, Lublin







Osiemnastowieczny wynalazek maszyny parowej doprowadził do powstania w 1770 roku pojazdu, od którego w zasadzie datuje się początek motoryzacji. W tym właśnie roku francuski inżynier wojskowy Mikołaj Cugnot skonstruował napędzany parą pojazd, który w porywach rozwijał samodzielnie prędkość do 6 km/h. Ów wehikuł nazwany oficjalnie ciągnikiem artyleryjskim udowodnił, że odwieczne ludzkie marzenia o poruszaniu się bez męczącego udziału mięśni nie są mrzonką.

Dziewiętnasty wiek to okres błyskawicznego rozwoju przemysłu kołowego. Powstawały dyliżansy, będące w stanie jechać z prędkością dochodzącą już do 30 km/h. Kłopot z nierównością dróg, powodującą częste rozlatywanie się kruchych konstrukcji rozwiązano poprzez wynalezienie szyn i dyliżansy przeobraziły się w lokomotywy ciągnące wagony. Powstała kolej.

Ale motoryzacja rozwijała się własnym torem. Ciekawsze konstrukcje z tego okresu to między innymi udoskonalony model dyliżansu nazwany Karetą Borodino a także Pojazd Marcusa – projekt austriackiego wynalazcy, pierwszy na świecie prototyp z zainstalowanym silnikiem spalinowym. Na razie w 1875 roku skończyło się to krótką przejażdżką wiedeńskimi ulicami, lecz ziarno zostało zasiane.

W drugiej połowie wieku na arenę wkraczają dwaj słynni później konstruktorzy: Karol Benz i Gottlieb Daimler. Początkowo konkurują ze sobą: Zmotoryzowany Powóz Daimlera, Benz Victoria to udoskonalane modele czterokołowych pojazdów z silnikiem spalinowym. Potem obaj panowie dochodzą do wniosku, że nie warto współzawodniczyć i tworzą spółkę, najpotężniejszy wówczas koncern samochodowy. W międzyczasie, tzn. w 1894 firma Panhard-Levassor korzystając z silnika na licencji Daimlera, produkuje powóz ochrzczony jako Peugeot. Rodzi się drugie wielkie przedsiębiorstwo. A dwa lata później syn farmera Henryk Ford powołuje do życia mały wózek na czterech kołach rowerowych. Do grona wielkich konstruktorów warto dodać braci Stanley, którzy w 1898 zbudowali swoją pierwszą parową bryczkę. Odnotujmy też powstanie takich firm jak Opel (1898) i Fiat (1899).

Wchodząc w wiek dwudziesty ludzkość dysponowała już bardzo przyzwoitymi samochodami, posiadającymi ładne opływowe kształty, z zamontowanymi sześciocylindrowymi silnikami. Rolls-Royce model Silver Ghost jadąc na pełnym gazie przekraczał setkę. To już nie były żarty.

W atmosferę tamtych lat wprowadza nas gra firmy IMPRESSIONS – DETROIT. Właśnie w owym położonym w stanie Michigan mieście mają po dziś dzień siedzibę największe koncerny samochodowe.

Gra DETROIT jak na grę o samochodach jest niezwykle statyczna. Objawami tego, że się coś dzieje są jedynie zmieniające się rzędy statystyk oraz komunikaty oznajmujące nadejście kolejnych wydarzeń historycznych. Mimo, że w rozgrywce występuje kilku przeciwników, raczej nie wchodzą oni sobie w drogę, a współzawodnictwo jest raczej umowne. Produkt IMPRESSIONS jest grą handlową, przypominającą rocznik statystyczny, dlatego raczej nie polecam go stawiającym pierwsze kroki w strategii. Trochę tu za mało życia...

DETROIT

ADMINISTRACJA

Klikając na szufladach możesz skonfigurować grę, dokonywać operacji LOAD/SAVE lub, w razie potrzeby, wykonywać bardziej rozpaczliwe czynności, takie jak rozpoczynanie rozgrywki od początku.

Klikając na leżących na stole aktach zdobędziesz dostęp do poufnych raportów. Najważniejsze to sprawdzenie jak dany model samochodu sprzedaje się na poszczególnych kontynentach (MODEL) oraz jaki istnieje popyt na dany model (DEMAND). Możesz też skorzystać z rad doradcy (CONSULTANT), który wypunktuje zalety i wady prowadzonego przez ciebie biznesu.

Przez telefon można nawiązać kontakt z bankiem. Możesz odłożyć część gotówki na procent (SAVE) lub pobrać wcześniej wpłaconą walutę (CHECK). Tutaj również zaciągasz pożyczki i ustalasz czas ich spłat.

Drzwi symbolizują personel. Masz tutaj dostęp do rynku pracy (AVAILABLE – liczba możliwych do najęcia pracowników; IDLE – oznacza tych, którym płacisz pensję ale nie przydzieliłeś ich do żadnej roboty; EMP – to oczywiście wszyscy przez ciebie zatrudnieni).

Masz sposobność wynająć (HIRE) nowych pracowników do pracy w fabrykach (ASSM WORKERS) jak i techników (TECHNICIANS) stanowiących pomoc przy projektowaniu nowych części samochodowych. Stosownie do okoliczności możesz też przeprowadzić proces odwrotny (FIRE).

Sterujesz również wysokością płac (WAGE) oraz premiami (BENEFIT), jakie dostają comiesięcznie twoi podwładni. Pieniądz działa na nich jak marchewka, ale to czy warto więcej płacić i dzięki temu szybciej dokonywać wynalazków, czy oszczędzać na załodze i rozwijać się nieco wolniej, musisz ustalić sam. Z tego poziomu masz też dostęp do fabryk oraz do warsztatu.

FABRYKI I PRZEDSTAWICIELSTWA

Chcąc rozpocząć produkcję na którymkolwiek z obszarów, na które umownie podzielony jest świat, musisz najpierw założyć tam swoje przedstawicielstwo (OFFICE). Potem stawiaj fabrykę, będziesz mógł ją później rozwijać (RAISE). Opcja szczegółowa pozwala na ustalenie, który model samochodu ma być produkowany na danej linii produkcyjnej oraz ilu pracowników ma przy niej harować (co rzutuje na ilość schodzących z taśmy samochodów). W przedstawicielstwach zaś zatwierdzasz cenę na dany model oraz wybierasz obszary, które ma zaopatrywać produkcja. By nie zostać poddanym ostracyzmowi klientów, przy ustalaniu ceny bierz pod uwagę podawany w montowni całkowity koszt materiałów, z których składasz samochód. Zacznij też karierę w Ameryce, gdyż tam najłatwiej zarobić.

WARSZTAT

Rozdzielasz tu pracę technikom, zlecając im opracowywanie kolejnych akcesoriów do produkcji samochodów. Opracowywanie kolejnej części trwa co najmniej kilka lat.

MARKETING

Przygotowując się do wejścia na kolejny rynek, warto przeprowadzić kampanię reklamowo-rozpoznawczą. Zamawiasz w omawianym dziale między innymi czasopisma oraz ogłoszenia, co może procentować w otrzymywanych na początku etapu informacjach, pomagających na dostosowanie produkcji do wymogów aktualnych czasów.

MONTOWNIA

Konstruowanie kolejnych modeli produkowanych samochodów zaczyna się od wyboru części (PART), ustala się typ oraz rodzaj karoserii (BODY). Gdy wszystko jest już skompletowane można przystąpić do konstrukcji (MAKE). Testy zaś pomogą wskazać niedostatki konstrukcji.

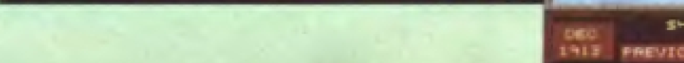
Jako, że w DETROIT odtwarzany jest rzeczywisty bieg historii, równolegle do niego na poszczególnych kontynentach zmienia się zapotrzebowanie na różne modele. Na terenie gdzie trwa wojna raczej nie znajdziesz dużego popytu na samochody sportowe.

Micz

IMPRESSIONS'94
1MB AMIGA
AMIGA 1200
PC: VGA, SB, GUS 2 3
EKONOMICZNA

80% Grafika | 70% Dźwięk | 80% Możliwość | Cena w tys. zawiera VAT











WARLORD[S 2] SCENARIO BUI[LDER]

W związku ze spodziewanym naturalnym zgonem gry WARLORDS 2, firma SSG postanowiła zastosować środki reanimacyjne. Podjęte działania zaowocowały niedawno wypuszczonym na rynek edytorem scenariuszy do WARLORDS 2. Edytor tak jak i gra pracuje w trybie podwyższonej rozdzielczości karty SVGA. Obsługa edytora nie nastręcza żadnych trudności, gdyż zastosowano interfejs użytkownika taki sam jak w grze. W chwilach paniki trzeba pamiętać, że prawy klawisz myszy uaktywnia help opisujący każdy element ekranu.

Trzeba przyznać, że edytor scenariuszy jest naprawdę potężnym narzędziem w rękach człowieka, który ma dużo czasu i zapału. Edytor oferuje możliwość zmiany bądź edycji każdego elementu gry. Dowolnie można opracować mapę, którą kształtuje się do najmniejszego szczegółu. Dokładność terenu może być tak duża, że praca przy kreowaniu mapy w najdrobniejszych detalach może zająć kilka dni. Aby zaoszczędzić czas spędzony przed edytorem możliwe jest podanie ogólnego kształtu mapy tzn. określa się gdzie będą lasy, gdzie woda, wzgórza itp., zaś komputer po kilku chwilach opracowuje dokładny wygląd terenu. Swobodnie można tworzyć nowe jednostki, zmieniać ich nazwy, wygląd i właściwości. Także wygląd miast, ruin oraz nazwy wszystkich elementów gry pozostawiono inwencji korzystającego z programu. Tworząc scenariusze przy pomocy tego edytora można osiągnąć naprawdę zadziwiające efekty np. scenariusz bitwy toczonej przez zwierzęta na farmie w której walczy trzoda chlewna, drób, konie i dzikie zwierzęta. Innym przykładem może być scenariusz wojny secesyjnej lub odpowiedniki średniowiecznych europejskich wojen przy czym każdy scenariusz zawiera odmienne, odpowiadające histori wojska, miasta czy imiona bohaterów.

Gdyby dodać możliwości zmiany zasad gry i tworzenia nowych algorytmów opisujących wydarzenia, każdy mógłby kupić edytor gier strategicznych, zaś gry powstające w takim edytorze mogłyby znacznie się od siebie różnić. Niestety jest to tylko pobożne życzenie domorosłych strategów, choć kilka produktów dostępnych na komputerowym rynku poszło w takim właśnie kierunku.



Podsumowując SCENARIO BUILDER for WARLORDS 2 jest bardzo dobrym środkiem reanimacyjnym, który może utrzymać grę jeszcze długo w kręgu zainteresowania.

Muszę tylko wspomnieć o jednym minusie. Mianowicie po zainstalowaniu edytora gra WARLORDS 2 odmówiła współpracy. Gra nie chciała się uruchomić i na nic zdały się kilkugodzinne wysiłki. Później zaś dowiedziałem się, że edytor współpracuje z wersjami gry od 1.10 wzwyż. Sprawdźcie więc przed zakupem edytora jaką macie wersję gry.

ZBUDUJ SWÓJ SCENARIUSZ

Na początek musisz nazwać swój twór (opcja SCENARIO/CREATE). Po podaniu nazwy na dysku utworzony zostanie katalog danego scenariusza w którym będą zapisywane wszystkie zmiany i dane. Następnie musisz podać kilka konkretniejszych informacji (COMMANDS/SCENARIO). W tym menu określ typ terenu (normalny, zimowy lub błotnisty), podaj nazwę, krótki opis i wybierz rysunek (może być standardowy lub przygotowany za pomocą programu do obróbki map bitowych i zapisany w formacie *.pcx lub *.lbm) wyświetlany w liście scenariuszy.

Teraz możesz przystąpić do najbardziej pracochłonnej części czyli do stworzenia terenu, naniesienia sieci dróg, miast, rzek itp. Najpierw nadaj ogólny wygląd mapy (radzę skorzystać z opcji MAP/EDIT ALL). Podaj komputerowi zarysy terenu i po chwili otrzymasz wykreowany przez komputer świat. Gdy masz już jakąś bazę wyjściową to przy pomocy ikon zamieszczonych w prawym dolnym rogu dokonaj korekt terenu. Esteci i maniacy mogą skorzystać z opcji MORE DETAIL do super dokładnego określenia wyglądu świata. Gdy stworzyłeś otoczenie musisz nanieść miasta, drogi, ruiny i drogowskazy. Dla leniuchów przewidziana jest opcja RANDOM dzięki której można losowo rozmieścić istotne dla gry elementy.

Gdy teren masz już gotowy musisz przystąpić do określenia indywidualnych cech scenariusza. Najpierw wymyśl wygląd miast (CITY/CREATE CITY SET, CITY/EDIT CITY SET). Po lewej stronie ekranu znajduje się duże pole pokryte siatką. Na tym polu w dużym powiększeniu musisz narysować miasto. Natomiast po prawej stronie wybierasz gracza którego miasto edytujesz, kolor dla mazaka, itp. Każde miasto trzeba nazwać, określić dochód i jednostki w nim produkowane.

Oprócz miast musisz nazwać wszystkie ruiny, świątynie i tabliczki informacyjne (opcja EDIT FEATURES). Treść napisów na tabliczkach może być totalnie dowolna np. w jednym ze scenariuszy zauważyłem: „Punks not Dead" i „Trash Zone".

Kiedy stworzysz miasta dla wszystkich graczy pora zabrać się za rzecz niezbędną do prowadzenia wojen – wymyślić jednostki (ARMY/CREATE ARMY SET, ARMY/EDIT ARMY SET, ARMY/EDIT BOAT PICTURE). Teraz przystępujesz do bardzo męczącej pracy: trzeba stworzyć 26 jednostek bojowych, określić ich parametry (siła, koszt, mobilność itp.), zaznaczyć bonusy ruchowe oraz bonusy walki. Jest to naprawdę morze pracy, lecz efekt jest szokujący. Oczywiście oprócz określenia parametrów jednostek trzeba je wszystkie własnoręcznie namalować w ośmiu egzemplarzach



SSG'94
PC: SVGA, SB, GUS
STRATEGIA
95% Grafika | 80% Dźwięk | 85% Muzyka
Cena w tys. zawiera VAT

(nie zapomnij o edycji wyglądu łodzi).

Już jesteśmy blisko końca. Teraz scenariuszowi nadaj całą niezbędną organizacyjną otoczkę. Wybierz graczy i ich stolice (COMMANDS/CAPITALS, COMMANDS/SIDES). Rozmieść i nazwij wszystkie magiczne przedmioty oraz określ ich parametry (COMMANDS/ITEMS). Bierzemy na tapetę bohaterów – wybierz płeć i nazwij każdego z nich oddzielnie dla wszystkich graczy (COMMANDS/HERO NAMES). Na koniec dorzuć trochę potworków (COMMANDS/MONSTERS) i scenariusz masz gotowy.

Oczywiście należy nagrać scenariusz, by nie stracić wielogodzinnej pracy (SCENARIO/SAVE AS, SCENARIO/SAVE) i już możesz chwalić się znajomym.

Nie musisz wszystkiego tworzyć sam. Możesz korzystając z rozlicznych opcji IMPORT, USE i LOAD wykorzystać informacje zawarte w innych scenariuszach. Możesz ograniczyć się tylko do drobnych zmian w czyimś scenariuszu, lecz przecież nie o to chodzi.

KaYteck



W 1992 roku firma THREE-SIXTY PACIFIC wprowadziła do swoich gier nowy standard graficzny – VESA (rozdzielczość 640x480 punktów, 256 kolorów), który już w następnym roku stał się obowiązującym w grach strategicznych.

Pierwszą grą wykorzystującą VESA była V FOR VICTORY – gra wojenna, która stała się jednym z przebojów strategicznych ostatnich lat. Jest ona „serialem historycznym", którego tematyką są najważniejsze operacje II Wojny Światowej. Dotychczas wydano następujące gry tej serii: UTAH BEACH (1992), VELIKIYE LUKI (1992), MARKET GARDEN (1993), GOLD-JUNO-SWORD (1993) i OPERATION CRUSADER (1994).

Poszczególne gry serii V4V mają ujednoliconą grafikę, podobny interfejs użytkownika i stałe zasady sterowania akcją. W kolejnych grach wprowadzane były niewielkie innowacje, nie zmieniały jednak sposobu sterowania grą. Począwszy od MARKET GARDEN wprowadzono program THREE-SIXTY TECHNICAL SUPPORT (pliki RECON.EXE i RECON.DAT), będący narzędziem umożliwiającym użytkownikowi zorientowanie się w swoich możliwościach sprzętowych w stosunku do wymagań gry. W grze zastosowano tzw. sztuczną inteligencję, będącą programem zawierającym algorytmy dokonujące kalkulacji sztabowych związanych z logistyką i wyznaczaniem celów ataku dla wspierających oddziałów artyleryjskich i lotniczych oraz jednostek morskich, a także oceniających szanse natarcia, co znacznie ułatwia sterowanie akcją.

W grze możesz dowodzić wojskami Sprzymierzonych (ALLIED), czyli oddziałami amerykańskimi, angielskimi i sowieckimi oraz ich sojuszników, albo Osi (AXIS), czyli japońskimi, niemieckimi i włoskimi, przy czym oddziały poszczególnych narodowości występują zależnie od wybranej gry i scenariusza. Sojusznicze oddziały Sprzymierzonych występują w grze sporadycznie.

CEL I ZASADY GRY

W każdej z gier V FOR VICTORY dowodzisz zgrupowaniem wzmocnionym niezbędnymi oddziałami wsparcia (artyleryjskie, pancerne, inżynieryjne) oraz lotnictwem i ew. jednostkami floty. Podlegają ci: dowództwo tego zgrupowania (armia, korpus lub grupa improwizowana), dowództwa podległych mu wielkich jednostek (dywizje, brygady) oraz oddziały wchodzące w ich skład (bataliony – większość oraz kompanie – na ogół wsparcia i rozpoznawcze). Akcja gry przebiega w turach czterogodzinnych na znacznym obszarze, który odwzorowano z historyczną dokładnością i dbałością o szczegóły istotne w dowodzeniu takim zgrupowaniem.

Każda tura składa się z trzech faz:

– PLANNING (planowanie), w której planujesz akcję swoich oddziałów i wydajesz im stosowne rozkazy,

– EXECUTION (wykonanie), w której te rozkazy są z różnym skutkiem wykonywane,

– AFTER ACTION (po akcji) – wtedy widzisz jak wykonano twoje rozkazy.

Celem gry jest zajęcie bądź utrzymanie określonych punktów terenowych (mosty, przeprawy, miasta, wzgórza, skrzyżowania dróg) istotnych dla kontynuowania natarcia twoich wojsk lub powstrzymania ataku nieprzyjaciela. Dowodzisz oddziałami piechoty (zwykła, forteczna, zmotoryzowana), powietrzno-desantowymi (oddziały spadochronowe i szybowcowe), pancernymi (oddziały liniowe i rozpoznawcze), artylerii (przeciwpancerna, lekka, ciężka, moździerze i rakietowa oraz przeciwlotnicza), inżynieryjnymi (pionierzy, saperzy i oddziały mostowe).

Możesz wydawać rozkazy dotyczące: celu i trasy przemarszu oddziałów, rodzaju ataku i obrony, budowy fortyfikacji i przepraw, wsparcia artyleryjskiego, zaopatrzenia oraz uzupełnień twoich wojsk. Ponadto możesz określać cele ataku dla lotnictwa i okrętów floty, jeśli takie wspierają twoje wojska. Część twoich decyzji może być przygotowana przez komputer, jeśli zlecisz to swojemu sztabowi. Jednak na ogół możesz wprowadzać poprawki do tych propozycji.

Każda z gier V FOR VICTORY ma kilka scenariuszy (ok. 6). Różnią się one wielkością terenu, na którym toczy się bitwa, liczbą zaangażowanych w nią oddziałów i w związku z tym skomplikowaniem dowodzenia. Poziomy: pierwszy – BEGGINER (początkujący) i INTERMEDIATE (przejściowy) wprowadzają w grę zapoznając z terenem walk i rodzajami oddziałów, którymi dowodzisz. Poziom ADVANCED (zaawansowany) uczy koordynacji dowodzenia różnymi rodzajami oddziałów w dosyć zróżnicowanym terenie walk, zaś poziom EXPERT (biegły) umożliwia racjonalizację decyzji dowódczych w skomplikowanej sytuacji symulowanego pola bitwy.

V FOR VICTORY ma dwa ekrany gry: wstępny i główny. Ekran wstępny zawiera menu i opcje służące do skonfigurowania gry, zaś główny mapę operacyjną oraz okna, menu i opcje służące do sterowania akcją gry a także opcje systemowe. Opcje sterowania są bardzo rozbudowane i dają duże możliwości wyżycia się nawet bardzo wymagającym fanom gier strategicznych.

EKRAN WSTĘPNY

Ekran wstępny służy ustaleniu warunków początkowych gry, wybrania strony walki, scenariusza i wariantów operacyjnych.

Okno po lewej stronie podzielone jest na dwie części, z których górna jest typowym menu SAVE/LOAD: BEGIN NEW GAME (rozpoczęcie nowej gry), RESUME SAVED GAME (wznowienie zapisanej gry), EXIT GAME (wyjście z gry), zaś dolna służy wyborowi strony: ALLIED (Sprzymierzeni) i AXIS (Oś).

Środkowe okno zawiera opcje uaktywniające następujące boczne submenu:

– BATTLE SET – wybór gry z serii V FOR VICTORY (opcja nie funkcjonuje w UTAH BEACH),

– SCENARIES – wybór scenariusza,

– ALLIED VARIANTS – warianty operacyjne dla Sprzymierzonych,

– AXIS VARIANTS – warianty operacyjne dla Osi,

– AIR SUPERIORITY – przewaga w powietrzu,

– WEATHER – pogoda,

– REALISM – realistyczność scenariusza,

– OPPONENT – przeciwnik.

W oknie po prawej stronie wyświetlane są opcje kolejnych submenu uaktywnianych w oknie środkowym. Pierwsze cztery submenu mają opcje indywidualne zależne od wybranej gry z serii, zaś pozostałe opcje z niewielkimi wyjątkami są wspólne dla wszystkich gier. Mają one odpowiednio następujące znaczenie:

AIR SUPERIORITY (przewaga w powietrzu):

– TOTAL ALLIED – całkowita aliantów,

– LIMITED ALLIED – ograniczona aliantów,

– AIR PARITY – równowaga,

– LIMITED AXIS – ograniczona Osi,

– TOTAL AXIS – całkowita Osi.

WEATHER (warunki pogodowe):

– HISTORICAL – zgodne historycznie,

– REALISTIC PROBABILITIES – realistyczna, ale przypadkowa,

– LESS CLOUDY – małe zachmurzenie,

– MORE CLOUDY – duże zachmurzenie,

– COLDER – zimniej,

– WARMER – cieplej.

REALISM (realistyczność):

– LIMITED INTELIGENCE – wywiad ograniczony, niepełne informacje o przeciwniku,

– ONE DIVISION PER ATTACK – jedna dywizja w natarciu (jeden punkt geograficzny mogą atakować oddziały tylko jednej dywizji, podległe temu samemu dowództwu wielkiej jednostki),

– FOG OF WAR – niepełne informacje o własnych oddziałach.

OPPONENT (przeciwnik):

– LOCAL HUMAN OPP. – człowiek grający na tym samym komputerze,

– THIS COMPUTER – przeciwnik komputerowy,

– MODEM OPPONENT – gracz połączony przez modem,

– NETWORK OPPONENT – gracz połączony przez sieć.

Powyższe opcje dotyczą dwóch pierwszych gier, zaś w dwóch następnych grach zmienione opcje zdalnej gry na:

– INITIATE REMOTE – uaktywnienie łącz z przeciwnikiem,

– WAIT FOR REMOTE – oczekiwanie na zgłoszenie się przeciwnika,

i dotyczą zarówno gry przez modem, jak i w sieci.

Część dolna ekranu zawiera informacje wyświetlane w związku z wyborem określonego scenariusza. W oknie lewym pokazywany jest komentarz do wybranego scenariusza gry. Opisuje on sytuację wojenną obu stron oraz określa cele i warunki realizacji operacji dla wybranej strony gry. Na górze okna poda-



wane są (od lewej strony): SKILL LEVEL, czyli poziom gry, PERIOD – historyczny czas trwania operacji i LENGTH, czyli przeciętny czas gry dla wybranego scenariusza.

EKRAN GŁÓWNY

Główną część ekranu zajmuje mapa, na której przeprowadzasz operację. Pokazane są na niej rzeźba i pokrycie terenu, miejscowości, drogi i rzeki oraz aktualne położenie oddziałów twoich i nieprzyjaciela. Na górnej ramce ekranu znajduje się rozwijane w dół menu główne. Dolną i prawą boczną część ekranu zajmują okna z menu, które zawierają opcje służące do sterowania akcją gry oraz opcje informacyjne i komunikaty wyświetlane stosownie do sytuacji w grze.

V FOR VICTORY

Menu główne ma sześć opcji, które za wyjątkiem pierwszej, rozwijane są w submenu. Służą one do wykonywania operacji systemowych, konfigurowania akcji gry oraz wspomagania twoich decyzji dowódczych, które podejmujesz w czasie realizacji operacji według wybranego scenariusza.

Okno boczne zawiera trzy menu przewijane za pomocą przycisków umieszczonych na dole okna. Za pomocą opcji tych menu możesz uzyskiwać informacje dotyczące pogody i sytuacji w grze oraz wydawać rozkazy dotyczące: zaopatrywania i podporządkowania poszczególnych oddziałów dowództwom podległych ci wielkich jednostek oraz wsparcia lotniczego i floty.

W prawym dolnym narożniku ekranu znajdują się przyciski przesuwania mapy.

Począwszy od MARKET GARDEN, między oknem bocznym a tymi przyciskami umieszczone są kolejne – lokalizacji miejscowości, które należy zająć lub utrzymać w wybranym scenariuszu. Na każdym z nich podana jest nazwa takiej miejscowości oraz flaga z narodowością oddziału, który ją zajmuje. Nad przyciskami przesuwania mapy znajduje się okienko informujące o fazie gry dla bieżącej tury.

W oknie dolnym wyświetlane są okna-menu uaktywniane z menu okna bocznego lub przez wskazanie wybranego oddziału. Służą one do wydawania szczegółowych rozkazów podległym oddziałom oraz do uzyskania informacji niezbędnych do ich podjęcia.

MENU GŁÓWNE

Opcje i submenu menu głównego są następujące:

– ABOUT... – informacja o autorach gry,

– FILE – menu opcji systemowych, które zawiera opcje podzielone na dwie grupy: NEW (nowa gra) umożliwia powrót do ekranu wstępnego, RESUME (kontynuacja gry), SAVE i SAVE AS... (zapisanie stanu gry), QUIT (zakończenie gry).

– OPTIONS – submenu konfiguracyjne czynne w czasie gry. Ma następujące opcje podzielone na cztery grupy:

CLOSE VIEW (zmniejszenie mapy) wyświetla mapkę strategiczną terenu operacji,

SHOW SUPPLY LINES (przegląd linii zaopatrywania), umożliwia po wskazaniu twojego dowolnego oddziału wyświetlenie jego linii zaopatrywania,

SHOW HEX OWNERSHIP (przegląd przynależności terenu operacji) pokazuje jaki obszar jest zajęty przez każdą ze stron gry,

SHOW HEX BORDERS (przegląd siatki heksagonalnej) nakłada lub zdejmuje heksy z mapy,

MILITARY SYMBOLS (symbole wojskowe) zastępuje standardowe oznaczenia wojskowe oddziałów ikonami,

CENTER MAP ON BATTLES (centrowanie mapy w bitwie) przesuwa mapę w fazie wykonawczej w rejony toczonych walk,

SOUND EFFECTS (efekty dźwiękowe) włącza/wyłącza dźwięk,

SHOW HELP MESSAGES (przegląd komunikatów pomocy) włącza/wyłącza wyświetlanie komunikatów od sztabu, w czasie akcji gry,

ARRIVAL NOTIFICATION (zawiadomienie o przybyciu) wyświetla komunikat o terminie przybycia posiłków,

AFTER ACTION BATTLE REPORTS (meldunki bojowe z przebiegu walk) uaktywnia fazę AFTER ACTION, w czasie której są wyświetlane komunikaty o rezultatach walk stoczonych w fazie EXECUTION,

REAL TIME BATTLE REPORTS (meldunki bojowe w czasie walk) wyświetla komunikaty o rezultatach walk w fazie EXECUTION,

AUTOSAVE (automatyczny zapis stanu gry).

– STAFF DUTIES – submenu obowiązków sztabu, zawierające opcje umożliwiające skorzystanie z programu sztucznej inteligencji gry. Są one podzielone na trzy grupy:

HANDLE ALL OPERATIONS (zajmij się wszystkimi operacjami) – upoważnia komputer do realizacji wszystkich czynności związanych z dowodzeniem,

ALLOCATE SUPPLY (EACH DAY) (przydziel zaopatrzenie, każdego dnia) – dotyczy zaopatrywania wielkich jednostek. Dokonuje się o godz. 8.00 rano każdego dnia,

PLAN FIRE SUPPORT (EACH TURN) (przygotuj plan ogniowy, w każdej turze) – dotyczy tylko tych oddziałów artylerii, które są gotowe do otwarcia ognia i którym nie wydałeś jeszcze takich rozkazów, a także lotnictwa i floty,

OK TO USE AIR FORCE (zgoda na użycie lotnictwa), OK TO USE NAVY (zgoda na użycie okrętów floty). Obie opcje dotyczą wyznaczania przez komputer celów dla lotnictwa i floty,

PLOT GROUND UNITS (EACH TURN) (wyznacz zadania dla oddziałów naziemnych, w każdej turze) – dotyczy tylko tych oddziałów (poza artylerią), którym jeszcze nie wydałeś rozkazów,

HANDLE NIGHT MOVES (zajmij się działaniami nocnymi) – dotyczy działań oddziałów w turze nocnej,

PLAN FIRE SUPPORT NOW (przygotuj plan ogniowy, teraz) i PLOT GROUND UNITS NOW (wyznacz zadania dla jednostek naziemnych, poza artyleryjskimi, teraz).

W przypadku opcji PLAN FIRE SUPPORT, PLOT GROUND UNITS i HANDLE NIGHT MOVES nie możesz kontrolować i korygować zadań zleconych komputerowi. Poza tym opcja HANDLE NIGHT MOVES nie jest wykonywana w przypadku aktywnej opcji HANDLE ALL OPERATIONS, zaś gdy wszystkie inne poza nią są nieaktywne, komputer pomija turę nocną. Korzystając z opcji tego menu możesz sobie obejrzeć pełną lub częściową symulację bitwy i przekonać się, że tzw. sztuczna inteligencja jest jednak słabsza w dowodzeniu od ciebie!

PLANNING – submenu planowania z następującymi opcjami podglądu podzielonymi na dwie grupy. Ułatwiają one przygotowanie działań twoich oddziałów w każdej turze:

REVIEW SCENARIO OPTIONS (przegląd opcji scenariusza) – umożliwia powrót do ekranu wstępnego bez możliwości zmiany wcześniej ustalonej konfiguracji,

SHOW FIRE SUPPORT PLAN (przegląd planu wsparcia ogniowego) i SHOW PLANNED MOVES (przegląd planu przemieszczeń oddziałów). Dwie ostatnie opcje umożliwiają podgląd zaplanowanych celów ataków artyleryjskich oraz przesunięć poszczególnych oddziałów.

PHASE – submenu fazy, które informuje o bieżącej fazie każdej tury oraz pozwala na przejście do następnej. Menu ma następujące opcje podzielone na dwie grupy: PLANNING, EXECUTION, AFTER ACTION i SWITCH SIDES (przełącznik strony gry). Pierwsze trzy opcje omówiono wcześniej. Ostatnia jest aktywna po wyborze opcji LOCAL HUMAN OPP. w menu OPPONENT ekranu wstępnego.

IKONY OKNA BOCZNEGO

Okno boczne ma trzy menu wybierane przyciskami: ogólne – GENERAL, dowództwa – HQ i operacyjne – OPS. Z pierwszego możesz wybrać oba pozostałe, zaś z nich możesz przejść z powrotem do menu ogólnego. Wszystkie menu mają opcje – przyciski lub ikony rozmieszczone z góry na dół.

W menu ogólnym:

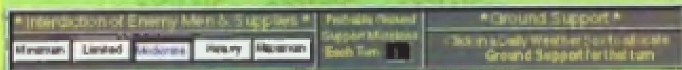
– mapka, która po wskazaniu rozwija się w okno z mapą fizyczną rejonu geograficznego operacji. Na dole okna znajduje się przycisk ZOOM służący do uzyskiwania kolejnych zbliżeń rejonu operacji. Przejście do menu ogólnego następuje przez powtórne wskazanie przycisku z mapką,

– okno informacyjne z początkową godziną bieżącej tury gry,

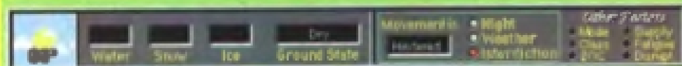
– kartka z kalendarza z bieżącą datą, której wskazanie powoduje wyświetlenie okna z kalendarzem operacji (CALENDAR WINDOW). Pokazuje on czas operacji wraz z kilkudniową prognozą pogody licząc od bieżącego dnia. Dla wybranego dnia operacji możesz uzyskać informacje o spodziewanych posiłkach, jeśli przewiduje to scenariusz. Wtedy zostaje uaktywnione okno dolne z wyświetlonymi ikonami oddziałów, które mają wzmocnić twoje zgrupowanie. Wskazanie ikony oddziału spowoduje wyświetlenie danych o nim z prawej strony okna oraz pokazanie miejsca desantowania czerwoną kropką na minimapce konturowej powtórzonej z menu ogólnego. Wskazanie dnia z prognozą pogody uaktywnia tablicę z prawej strony okna kalendarza, na której zostają podane warunki meteorologiczne dla każdej tury doby.

Pod tą tablicą jest ikona-przycisk, której wskazanie wyświetla w oknie dolnym okno-menu lotnictwa. Służy ono do planowania wsparcia lotniczego twoich



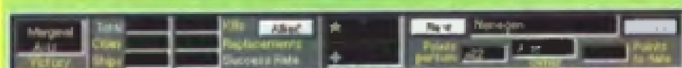


wojsk w bieżącym dniu operacji. Decydujesz o rozdziale sił powietrznych do bombardowania izolującego (AIR INTERDICTION) i na wsparcie naziemne (GROUND SUPPORT) – przyciski z lewej dolnej strony okna oraz o liczbie tur dnia, w których to wsparcie zostanie udzielone – ikony samolotów i małe okno poniżej z lewej, ze wskaźnikiem efektywności lotnictwa. Pamiętaj – im mniej tur ze wsparciem lotniczym, tym większa efektywność bombardowań! Okno-menu lotnictwa zamkniesz przez powtórne wskazanie ikony-przycisku. Wsparcie lotnicze planujesz zawsze o godzinie 6.00 rano każdej doby.



Ikona pogody podaje warunki meteorologiczne dla lotnictwa. Jeśli ją wskażesz zostanie wyświetlone, w oknie dolnym, okno pogody podające szczegółowe dane meteorologiczne.

– minimapka konturowa terenu operacji służąca do szybkiego przewijania mapy operacyjnej,



– przycisk VICTORY, którego wskazanie powoduje wyświetlenie, w oknie dolnym, VICTORY WINDOW (okno zwycięstwa). Informuje ono o aktualnym stanie gry (punkty, straty, zajęte miejscowości). W oknie znajdują się trzy przyciski: stron gry (wymiennie) zmieniające dane w oknie odpowiednio do wybranej strony, LOCATE (lokalizacja) oraz NEXT (następny), które służą do wskazywania miejscowości na mapie operacyjnej, będących celem walk w wybranym scenariuszu,

– przyciski HQ i OPS.

W menu dowództwa:

– okno z przewijaną ikoną dowództw wielkich jednostek (CURRENT HQ) służy do uaktywnienia okna dowództwa (HQ UNITS) – okno dolne. Znajdą się w nim wszystkie wyższe dowództwa, którymi aktualnie dysponujesz,

– przycisk LOCATE (lokalizacja), za pomocą którego możesz centrować mapę operacyjną na wybranym dowództwie lub heksie, w którym się aktualnie znajduje wraz z innymi twoimi oddziałami,

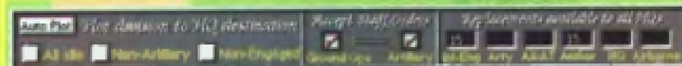
– przycisk ATTACH (przydział) służący do zmiany podporządkowania oddziału. Tej zmiany dokonuje się przez wskazanie oddziału po wybraniu dowództwa. Jeśli przycisk jest aktywny – wciśnij go, jeśli nie, to zmiana podporządkowania jest aktualnie niemożliwa. Zmian podporządkowania dokonuje się o godz. 6.00 każdej doby.

– przycisk SHOW (przegląd) służy do przejściowego usuwania z mapy wszystkich tych oddziałów, których rodzaj i dowództwo nie są wskazane dwoma przyciskami umieszczonymi niżej,

– przyciski wyboru oddziałów i dowództw do przeglądu (przycisk SHOW). Rodzaje oddziałów i dowództw (wyświetlanych na tych przyciskach) możesz zmieniać przez ich wskazywanie,

– przycisk i okienko SUPPLY (zaopatrzenie). Przez wskazywanie przycisku zmieniasz rodzaj działań oddziałów podporządkowanych określonemu dowództwu, a w związku z tym i wielkość zaopatrzenia (wyświetlaną w okienku) niezbędną do ich prowadzenia. Zaopatrzenie przydziela się o godz. 6.00 każdej doby,

– okienko STOCKPILE (magazyn), w którym podawana jest aktualna wielkość rezerwy zaopatrzenia.



– przycisk ORDERS (rozkazy), którego wskazanie uaktywnia okno przegrupowania dywizyjnego (DIVISIONAL MIOVEMENT WINDOW). Okno podzielone jest na trzy części: lewą służącą do wydawania rozkazów związanych z przegrupowaniem oddziałów tego samego dowództwa, środkową związaną z wykorzystaniem sztabu (programów komputera) i prawą informującą o aktualnych posiłkach i uzupełnieniach. W lewej części znajdują się cztery przyciski: AUTO PLOT (automatyczne przeliczanie), ALL IDDLE (wszystkie bez zadań), NON-ARTILLERY (nie artyleryjskie) i NON ENGAGED (bez kontaktu bojowego). Po wskazaniu trasy marszu dowództwu wybierasz rodzaj oddziałów (trzy ostatnie przyciski) i wciskasz przycisk AUTO PLOT. Po dokonaniu przeliczenia przycisk wyłącza się. W środkowej części są dwa przyciski: GROUND OPS (operacje wielkich jednostek) i ARTILLERY (artyleria). Za pomocą tych przycisków decydujesz o skorzystaniu z pomocy sztabu. Prawa część zawiera okienka z informacjami o posiłkach i uzupełnieniach (rodzaje wojsk i wielkość),

– przycisk GENERAL.

W menu operacyjnym:

– ikony-przyciski lotnictwa i floty. Ich wskazanie powoduje uaktywnienie okna dolnego, które ma odmienną zawartość w obu przypadkach. W oknie dolnym wybierasz rodzaj dywizjonów lotniczych albo klasę okrętów, zaś na mapie wskazujesz obiekty, które mają one zaatakować,

– okna zestawienia modyfikacji siły (ataku lub obrony): UNMODIFIED – niezmodyfikowana i MODIFIED – zmodyfikowana (modyfikacja siły jest wtedy, gdy na jednym polu jest kilka atakujących lub broniących się oddziałów wspierających się wzajemnie). W oknach podawane są wartości siły: ATK (obrony i obrony ppanc.) oraz ARMOUR (ataku pancernego). Między oknami znajdują się cztery wskaźniki czynników powodzenia: SUPPLY (zaopatrzenie), TERRAIN (teren), FATIGUE (zmęczenie) i DISRUPT (dezorganizacja). Kolory wskaźników oznaczają modyfikację: zielony – korzystną, czerwony – niekorzystną, zaś szary – brak wpływu,

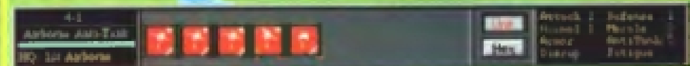
– przycisk i okno informacyjne ODDS (szansa). Wskazanie przycisku spowoduje podanie w oknie wskaźnika powodzenia ataku,

– przycisk SCRUB (odwołanie), który wciśniesz, jeśli chcesz odwołać zaplanowany atak. Umieszczony niżej wskaźnik INTELLIGENCE (rozpoznanie) informuje o „ufności” wskaźnika powodzenia. Znaczenie kolorów: zielony – ufność duża, zaś czerwony – mała, co wiąże się z posiadaniem wystarczających danych z rozpoznania,

– przycisk GENERAL.

MENU OKNA DOLNEGO

To okno poza uaktywnianymi z menu okna bocznego zawiera jeszcze dwie: okno jednostki (THE UNIT WINDOW) oraz ramkę dowodzenia (COMMAND BOX).



Okno jednostki (THE UNIT WINDOW) jest wywoływane przez wskazanie oddziału lub dowództwa (heksu, na którym się znajduje). Okno dzieli się na trzy części: lewą, w której podawane są informacje identyfikujące oddział lub dowództwo, środkową, w której są ikony oddziałów znajdujących się na wskazanym heksie, prawą z ich charakterystyką. Każdy oddział jest identyfikowany następującymi danymi: NAME (nazwa – zwykle numer pułkowy), HQ (dowództwo, któremu jest podporządkowany) i TYPE (rodzaj wojsk). Charakterystyka podawana jest w następujących kategoriach: READY (gotowość), RANGE (wartość bojowa), MORALE (morale), DISRUP (dezorganizacja), BARRAGE (ogień zaporowy), SUPPORT (zaopatrzenie), FATIGUE (zmęczenie) i DEFENCE (obronność). Z wyjątkiem pierwszej pozostałe oceniane są punktowo. W tej części okna znajdują się dwa przyciski: UNIT (oddział) i HEX (pole). Umożliwiają one uzyskanie takiej charakterystyki dla wybranego oddziału albo charakterystyki łącznej dla wszystkich oddziałów znajdujących się na tym samym polu. Okno jednostki możesz wywołać zarówno dla swojego oddziału, jak i nieprzyjaciela.

Większość rozkazów związanych z marszem i koncentracją oraz atakiem twoich oddziałów wydajesz w sposób naturalny, tzn. przez wskazanie oddziału i pola docelowego. Możesz również wytyczyć trasę przemarszu. Jeśli chcesz wydać taki rozkaz dla wszystkich oddziałów znajdujących się na tym samym polu – wciśnij przedtem klawisz SHIFT. Bardziej złożone rozkazy możesz wydawać posługując się opcjami ramki dowodzenia. Ramka dowodzenia (COMMAND BOX) jest wywoływana przez wskazanie wybranego oddziału w oknie jednostki. Wyświetlana jest w środkowej części tego okna, przesłaniając ikony pozostałych oddziałów poza wskazanym. Ramka dowodzenia dzieli się na dwie części: czynności główne (marsz, natarcie i obrona) i pomocnicze (uzupełnienia, artyleria, budowa i skasowanie).

Opcje czynności głównych są następujące:

– MOVE (przemieszczenie), a w tym: TACTICAL MOVEMENT, STRATEGIC MOVEMENT i AUTOMATIC MOVEMENT (przesunięcie taktyczne – front rozwinięty, strategiczne – kolumna marszowa i automatyczne – po wskazaniu pola docelowego trasę marszu przeliczy komputer),

– ATTACK (natarcie), a w tym: PROBE (wypad), ASSAULT WITH NO ADVANCE (szturm wiążący nieprzyjaciela – bez zajmowania terenu), ASSAULT (szturm), ALL-OLL ASSAULT (szturm wszystkimi siłami),

– DEFEND (obrona), a w tym: RETREAT IF ATTACKED (odwrót), DEFEND IF ATTACKED (obrona), HOLD AT ALL COSTS (utrzymanie pozycji).

Czynności pomocnicze mają następujące opcje:

– ADMIN. (uzupełnienia) – oddział musi być wycofany z walki,

– BUILD (fortyfikowanie), a w tym: DIG IN (okopywanie się) – dotyczy wszystkich oddziałów i trwa przez dwie tury, FORTIFY (budowa umocnień) – dotyczy tylko wojsk inżynieryjnych i trwa przez cztery tury gry,

– ART. (artyleria), a w tym: TARGET (cel), ON CALL (na wezwanie), COUNTER BATTERY (przeciwko artylerii),

– CANCEL (anulowanie) – dotyczy rozkazów wydanych w bieżącej turze gry.

Poszczególne opcje są dostępne w różnych zestawieniach zależnie od rodzaju oddziału. Dowództwom wydaje się rozkazy w analogiczny sposób za pomocą ramki dowodzenia.

Poszczególne gry serii V FOR VICTORY powstawały w ciągu dwóch lat. W związku z tym te wcześniejsze są nieco uboższe. Dotyczy to szczególnie pierwszej – UTAH BEACH, która nie ma okna pogody i niektórych opcji związanych z wykorzystaniem ramki dowodzenia. Mimo to można i w tę grę, jak i w pozostałe pograć sobie zupełnie nieźle, do czego zachęca

Doc

Dystrybutor (tylko MARKET GARDEN): IPS Computer Group

THREE-SIXTY PACIFIC'92-94

Macintosh
PC386:
SVGA VESA

1 1

STRATEGIA

Grafika	Dźwięk	Obsługa	Możliwości
100%	50%	90%	90%

494

Cena w tys. ... VAT

W roku 1812 upoważniono Mojżesza Austina do skolonizowania przy pomocy trzystu niemeksykańskich rodzin części Teksasu. Osadników znalazło się tam jednak znacznie więcej, Meksykanie znaleźli się w mniejszości. W 1830 r. rząd Bustamante wprowadził zaostrzoną kontrolę celną w portach położonych nad Zatoką Meksykańską. Osadnicy pochodzenia amerykańskiego pod wodzą Estebana Austina wszczęli bunt. W czerwcu 1833 r. rząd meksykański zapewnił Austina, że Teksas traktowany będzie jako stan odrębny. Ale sprzeczności narastały. Koloniści amerykańscy odnosili się do Meksykanów bardzo pogardliwie. Uważali ich za ludzi leniwych i przesądnych. Poza tym Konstytucja meksykańska z 1824 r. budziła sprzeciw gdyż przedkładała system centralistyczny nad system federalistyczny. Zabraniano też Amerykanom sprowadzania niewolników, co bardzo denerwowało pionierów demokracji i wolności.

2 października 1835 r. koloniści zaatakowali garnizon meksykański w Gonzales. Na czele zbrodniczych rebeliantów stanęli wspomniany już Esteban Austin (teraz już Stephen), James Bowie i James Fannin (najemni rewolucjoniści z CIA). 5 grudnia zajęto San Antonio. Meksykanie opuścili Teksas.

Nie był to jednak koniec walki. Z głębi Meksyku nadchodził mściciel, legendarny generał Antonio Lopez de Santa Anna. Szedł na czele armii złożonej z 6000 żołnierzy.

Maleńkie siły powstańców, liczące 156 ludzi, dowodzone przez Jamesa Bowie i Wiliama Travisa zamknęły się w Alamo. 23 lutego 1836 r. rozpoczęła się krwawa bitwa.

DEFEND THE ALAMO

PAMIĘTAJ ALAMO

Grę rozpoczynasz od zaznajomienia się z rysem historycznym i biogramami walczących person (opcja F4 w głównym MENU). Znajdziesz tam też podstawowe dane o uzbrojeniu obu stron.

Oprócz tego w opcji F1 (FILE) możesz rozpocząć grę od nowa, załadować starą grę, zapisać właśnie rozgrywaną, skasować wybrany zapis lub po prostu wyjść z gry. W opcji F3 wybierasz ustawienie dźwięku, sterowanie itd.

Po wybraniu NEW GAME ukazuje się nam MENU WYBORU OPCJI gdzie możemy wybrać strategię Santa Anny, warianty nadejścia posiłków dla Teksańczyków, oraz poziom trudności gry.

I oto przed graczem ukazują się fortyfikacje Alamo, których według autorów gry mogło bronić i 1000 ludzi. A ty otrzymujesz do walki tylko 4 oddziały Rangers, 5 oddziałów New Orleans Greys, 5 oddziałów Regulars, 1 oddział Tennesee Volunteers (2 karabiny na głowę), także oddział ze sławnym Davidem Crockettem (po 3 strzelby na głowę) i oddział Rangers z Bowie na czele (po 3 strzelby na głowę). Ponadto w Alamo znajduje się też 15 dział (w tym jedno 18 funtowe pod dowództwem Travisa). Słabą stroną obrońców jest niewielka ilość prochu – 250 funtów.

GŁÓWNE ZASADY

Grając trzeba równolegle postrzegać i realizować dwa równie ważne zadania. Pierwsze to obrona bezpośrednia fortu, drugie to sprowadzenie posiłków z innych miejscowości Teksasu. Bez świeżych sił i nowych zapasów prochu bagnety Meksykanów szybko zagłębią się w twojej piersi.

POSŁAŃCY

Masz do dyspozycji 3 posłańców. Najlepszą metodą jest wysłanie od razu na początku gry po 1 gońcu do Goliad i Gonzales. Tuż po pierwszym szturmie wyślij trzeciego gońca do Goliad. Wysyłanie gońców trwa aż do momentu gdy siły zgromadzone w tych miejscowościach zechcą przybyć na pomoc Alamo. W Gonzales stoi 30 ludzi z 50 funtami prochu (w rzeczywistości przybyli oni na pomoc), a w Goliad stoi 300 ludzi ze 100 funtami prochu (dowodzący tu Fannin wykazał się taką energią w działaniu, że nie tylko nie nadszedł z odsieczą, ale dodatkowo 20 marca został rozbity przez gen. Jose Urrea).

WALKA

Meksykanie zagrażają ci na trzy sposoby. Kawaleria Santa Anny krąży nieustannie wokół fortu próbując przechwycić twoich posłańców lub polując na wypady piechoty (SORTIE). Nie jesteś niestety w stanie zrobić jej jakiejkolwiek krzywdy.

Drugim zagrożeniem są ustawiane z dala od fortu pojedyncze działa meksykańskie próbujące zniszczyć twoje umocnienia. Likwidacja ich jest skomplikowana i przypomina niezłą zręcznościówkę. Gdy zauważysz na obrazie któregokolwiek kierunku (obok wizerunku mapy ogólnej lub wizerunku fortu znajdują się 4 obrazy przedstawiające 4 strony świata) działo meksykańskie, natychmiast naciśnij COUNTERBATTERY, potem wybierz cel, następnie działo, które będzie prowadzić ogień, zatwierdź to wszystko i otwórz ogień. Ufff, namieszać myszą trzeba nieźle. Ale jeśli się pospieszysz to twoje fortyfikacje pozostaną nienaruszone. Do ognia kontrbateryjnego najlepiej nadają się działa o wagomiarze 12 i więcej funtów.

DO STU PAR BECZEK KARTACZY

Jednak głównym twoim zadaniem jest odparcie szturmów kolumn nieprzyjacielskiej piechoty. Santa Anna, zwany Meksykańskim Napoleonem, bardzo się przejął zasadami sztuki Małego Korsykanina. Wątpliwe jest jednak czy słyszał o Hougoumont.

Najważniejsze to oddanie niezbędnej ilości strzałów wystarczającej do załamania ataku przy jednoczesnym oszczędzaniu prochu. Dlatego na początku najlepiej porzucić 8 dowolnie wybranych dział (zżerają straszne ilości prochu). Do odparcia ataku z jednego kierunku wystarczą 2 – 3 działa i kilka drużyn piechoty.

Najskuteczniejsze w odpieraniu ataków są dwie szkoły taktyki: pejotlowa i bergerowska. Szkoła pejotlowa twierdzi, że należy trzymać działa na podjazdach, a piechotę tuż pod murem i rozkazać jej wejść na pozycje (F2 – MOVE TO FIRE POS.) po oddaniu strzału przez przeciwnika. Niestety skutkuje to często walką pod murem.

Szkoła bergerowska zakłada rozmieszczenie tuż po rozpoczęciu ataku (dźwięk trąbki – ukazanie się kwadratów piechoty meksykańskiej) na zagrożonym odcinku, bezpośrednio na murze, piechoty i artylerii. Przy zbliżeniu się Meksykanów na odległość 130 – 140 yardów odpalamy działa. W odległości 70 – 100 yardów palimy ze strzelb. Minusem tej metody jest możliwość otwarcia ognia przez wroga i poniesienia strat przez nasze dzielne oddziały.

ZWYCIĘSTWO

Gra kończy się sukcesem gracza jeżeli odeprze on 6 marca dwa ostatnie zaciekłe szturmy (ataki z czterech stron). Jeżeli nie masz wystarczającej ilości prochu (w opcji F2 COMMAND ustaw w SET CANNON SHOTS i SET RIFLE VOLLEYS ilość prochu dla artylerii i piechoty na 2 salwy) to może być krucho. Również obecność jakichkolwiek posiłków byłaby pożądana.

Po załamaniu się ostatnich natarć, Santa Anna odstąpi od Alamo (wyczerpanie nerwowe piechoty meksykańskiej). Nadszedł czas ponapawać się wynikami bitwy – w F2 opcja WAR ROOM.

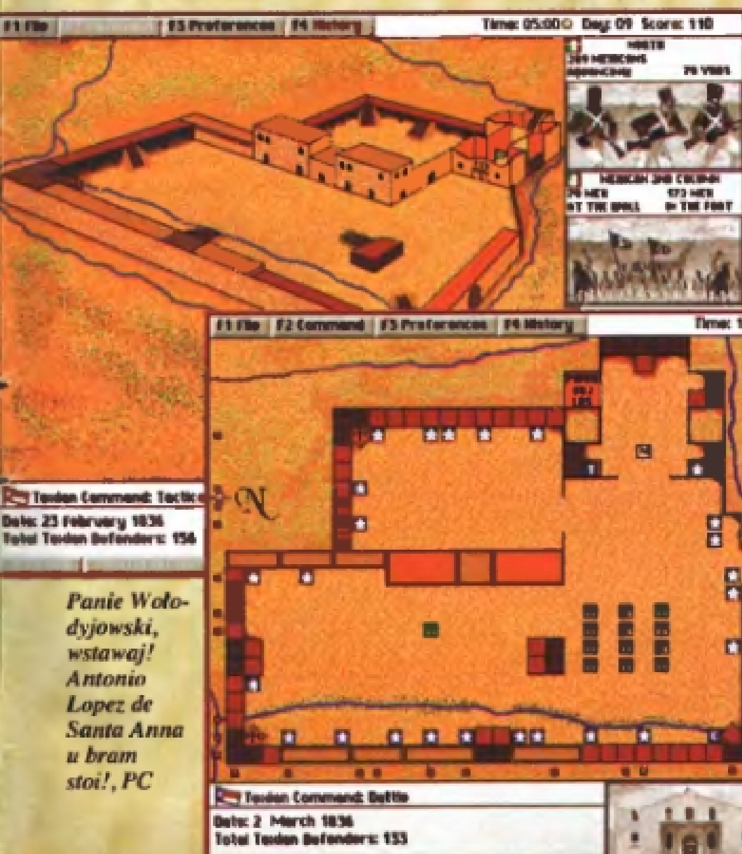
UWAGI

Gra DEFEND THE ALAMO została wymyślona i opracowana przez paru zdrowo stukniętych Amerykanów (nazwiska autorów – Lapkoff wskazują na czysto anglosaskie pochodzenie). Gracz może zapoznać się z nazwiskiem każdego obrońcy Alamo. Szczegółowo w trakcie bitwy liczone są straty obu stron i uszkodzenia ścian (do dwóch miejsc po przecinku). Jednocześnie przy tym wszystkim nie ustrzeżono się poważnych błędów. Gra nie jest zgodna historycznie, bowiem bateria artylerii meksykańskiej ostrzeliwała Alamo przez 24 godziny nie czyniąc zbyt wielkich strat (w grze ściana na danym kierunku pada po paru godzinach). Nie dano graczowi możliwości kierowania stroną meksykańską, ponadto ataki na Alamo są bardzo schematyczne (jeden na dzień – a ilość powinna być zależna od morale piechoty).

Mocną stroną gry jest bardzo przyjazny interfejs użytkownika i oryginalnie rozwiązany ekran. Grafika mimo pewnej surowości jest bardzo ciekawa i stwarza dobrą atmosferę. Ogólnie należy wysoko ocenić ALAMO wśród gier jednodyskietkowych.

Berger

przy współpracy wielebnego Pejotla



Panie Wołodyjowski, wstawaj! Antonio Lopez de Santa Anna u bram stoi!, PC

INCR. SIMULATIONS'94

PC: VGA, SB

STRATEGIA

90% 90% 95% 80%





Gdyby nie te miodne przerywniki...



F-16 COMBAT PILOT

Gra F-16 COMBAT PILOT jest jednym z pierwszych dobrych symulatorów myśliwca na Amigę. Program powstał w 1992 roku, jednak o jego fachowości i renomie świadczy producent – firma o najstarszej tradycji w dziedzinie symulatorów – DIGITAL INTEGRATION. Ich najnowszym produktem jest TORNADO, które będzie lada moment na naszym rynku, również za sprawą firmy MARKSOFT.

Produkty DI charakteryzują się dbałością o szczegóły i dużym stopniem „udawania" warunków walki. Gra F-16 nie jest już młoda i zuważa się pewne braki w symulatorze, wiążące się ze stawianiem pierwszych kroków. Do braków zaliczyć można: brak zewnętrznych widoków, animację ruchów (skokowa – mało płynna) oraz słabe urozmaicenie otaczającego krajobrazu. W tamtych latach nikt też nie przejmował się efektami dźwiękowymi; po zestrzeleniu MIG'a spodziewałem się czegoś więcej niż tylko odgłosu łamanej dyskietki.

Za grą przemawia rzeczywiste odzwierciedlenie warunków, jakie panują podczas startu, przelotu i lądowania. Na uwagę zasługują także szczegółowe informacje dotyczące przeciwnika oraz jego uzbrojenia – pozwala to na lepsze rozpoznanie w tym, czy możemy zostać zestrzeleni i jak się przed tym bronić. Do plusów całego zestawu F-16 COMBAT PILOT zaliczyć jeszcze należy niemal wzorową instrukcję obsługi (po polsku). Znaleźć w niej można większość kruczków dotyczących lądowania, obsługi najważniejszych urządzeń, rozpoznawania kolorowych lampek itp. F-16 COMBAT PILOT może stanowić świetną maszynę treningową dla osób mniej biegłych w symulatorach, zanim przesiądą się na większe programy. F-16 nie jest skomplikowany do granic bólu, a przy tym ma przystępną cenę.

GI200

Dystrybutor: MarkSoft

DIGITAL INTEGRATION'92

Commodore 1MB AMIGA
PC: EGA/VGA 1 1

SYMULATOR

70% Grafika | 60% Dźwięk | 75% Muzyka | 70/180 Cena w tys. zawiera VAT

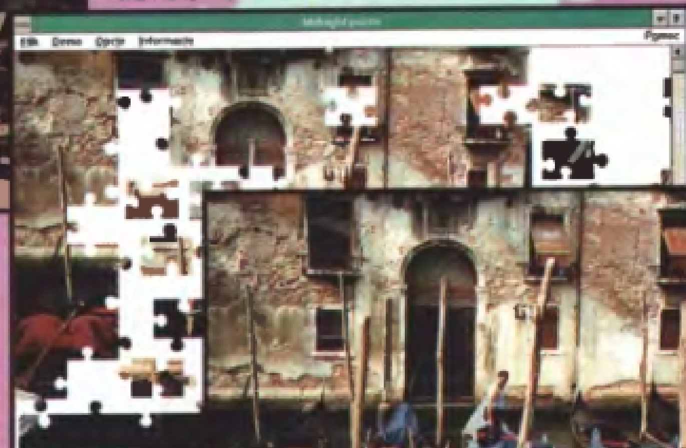
MIDNIGHT PUZZLE

Firma MIDNIGHT PROJECT wpuściła nas za kulisy, przedpremierowo pokazując ich grę powstającą pod Windows pt. MIDNIGHT PUZZLE. Po obejrzeniu i przetestowaniu udostępnionej nam wersji beta możemy stwierdzić: gra zanosi się na bardzo udaną. Obrazki są oryginalne (!!!) co rzadko zdarza się w rodzimej produkcji, gra jest przyjemna i potrafi zająć na dłuższy czas.

Wyłącznym dystrybutorem MIDNIGHT PUZZLE będzie krakowska Hurtownia USER.







Londyn 9:44 AM

Przysadzisty gmach ambasady tkw
pośród zabudowy wąskich kamieniczek
Oślepiająca biel ścian kontrastował
z czarnymi wnękami okien. Szerok
otwarte frontowe wejście wypluwało n
rozgrzany asfalt ulicy resztki roztrzaska
nych drzwi. Z mojego stanowiska mo
głem dostrzec część zdemolowanej po
czekalni. Podłogę zaściełały okruchy
szkła, kawałki drewna, a przede wszyst
kim rozrzucone po całej poczekalni pa
piery, okrywając białym prześcieradłem
zwłoki agentów ochrony.

„Nie podoba mi się to, i to bardzo ni
podoba. Spokojne, niebronione wejście
Za spokojne" – urwałem i spojrzałem
w lewo na majora Hawkinsa – „Jesteś
pewien, Jim, że nie ma innej możliwo
ści?". Głos szefa operacji zabrzmiał mało
tajoną urazą – „Pułkowniku, sam pa
wie, że sprawdziliśmy wszystko. Żadne
możliwości dostania się na dach. Nie ma
tu wysokich budynków, a helikopter w
dać i słychać ze zbyt dużej odległości
Terroryści będą mieli dostatecznie duż
czasu żeby rozwalić jakiegoś zakładnika
wprost przed kamerami tamtych hien" –
mówiąc to machnął ramieniem w stronę
zgromadzonych za kordonem dziennika
rzy. „Na dachu jest zbyt dużo anten, ko
minów i innego śmiecia, by zaryzykować
lądowanie lotnią czy miniszybowcem
„Żadnego dojścia do piwnic?" – moje py
tanie było w zasadzie retoryczne. Haw
kins pokręci
głową
„Żadne
go. Po
zosta







SABRE TEAM

je nam jedynie atak przez parter. I jeśli nawet jest to pułapka, to i tak nie mamy innej szansy."

Kiwnąłem głową i znów spojrzałem przez lornetkę. Wejście ambasady kusiło. Oderwałem wzrok od budynku. Tuż przed nim, za zasłoną zaparkowanej tu furgonetki, zajęła miejsce grupa szturmowa. Teather, Ramo, Jelicoe i Hackney. Równy zespół. Żaden z nich nie miał słabych punktów. Co prawda mogłem znaleźć celniej strzelających, szybciej biegających czy o większym doświadczeniu w walce, ale ci czterej charakteryzowali się wysokim poziomem wszystkich tych cech naraz. Zerknąłem na zegarek. Sekundnik obiegał tarczę równym, spokojnym tempem długodystansowca. Jeszcze dwie minuty! Poczułem lekkie szturchnięcie w ramię. „Pułkowniku. To z gabinetu Ministra" – Hawkins wręczył mi krótkofalówkę. Wcisnąłem przycisk odbioru. "Hallo, pułkowniku. Natychmiast wstrzymać atak. Amerykanie nie zgodzili się na naszą akcję. Właśnie wysyłają grupę szturmową z Delta Force. Oni przejmą operację." Milczałem. "Hallo, wstrzymać akcję. Czy to jasne, pułkowniku? To rozkaz. Odezwijcie się!". Zdjąłem palec z przycisku odbioru. Spojrzałem na Jima. Zrozumieliśmy się bez słów. "Jakaś awaria, majorze. Radio musiało zdefektować, nie mogłem zrozumieć ani słowa. Proszę się tym zająć". Spojrzałem znów na ulicę. Grupa szturmowa zajęła już pozycje. Na moim zegarku sekundnik dobiegał do mety...

SPECIAL AIR SERVICE

Jak się okazuje, SABRE TEAM to jeden z oddziałów sławnej S.A.S. – jednostki specjalnej brytyjskiej armii. Jest to elita elit, przeznaczona do działania w najtrudniejszych warunkach, wymagających najwyższych umiejętności walki, żelaznej kondycji i specjalnego przeszkolenia. W grze będziesz prowadził brytyjskich komandosów przez korytarze opanowanej przez terrorystów ambasady, cuchnącą gęstwinę tropikalnej dżungli czy chłodne korytarze tajnych laboratoriów. Na drodze staną im nie tylko fanatycy-terroryści ale także żołdacy wysługujący się kilku wyjątkowo odrażającym reżimom.

READY, STEADY, GO!

Gra SABRE TEAM zawiera pięć scenariuszy, rozgrywających się w następujących miejscach: 1) ambasada amerykańska w Londynie, 2) obóz jeniecki w malajskiej dżungli, 3) tajne laboratoria, 4) uprowadzony statek pasażerski, 5) baza rakietowa na pustyni Gobi. W pierwszych dwóch scenariuszach musisz uwolnić zakładników, w trzecim i piątym zniszczyć tajną aparaturę. Jedynie scenariusz czwarty jest wysoce niepedagogiczny: trzeba z zimną krwią wyrżnąć w pień wszystkich terrorystów!

Warunkiem koniecznym do odniesienia sukcesu jest jednak zapewnienie przeżycia własnym komandosom. Ponieważ najbardziej wydłuża życie umiejętność celnego strzelania, powinieneś wybierać do misji żołnierzy z jak najlepszymi wskaźnikami celności (MARKSMANSHIP). Duże znaczenie ma także dobór odpowiedniego uzbrojenia. Na pewno powinieneś zabrać granaty ogłuszające (STUN) i dymne (CIS), większym problemem pozostaje dobór broni strzeleckiej. Najdogodniejszą, bo najlżejszą bronią są pistolety. Niestety są one najmniej celne, a ich pociski mają małą siłę rażenia. Można je użyć z powodzeniem w ciasnych pomieszczeniach, gdzie walka toczyć się będzie niemal w zwarciu – tam najważniejszy jest pierwszy pocisk (prawie zawsze celny). Na większą odległość skutkuje dopiero drugie, trzecie (najczęściej) a nawet czwarte trafienie!



Bardziej skuteczną bronią są karabinki szturmowe M16A2, SA-80 czy G3. Są one celniejsze od peemów ale niestety także cięższe. Ich użycie będzie celowe w walce na otwartej przestrzeni (obóz jeniecki, baza rakietowa) ale mogą przydać się także w innych misjach. Najbardziej zabójczą bronią jest niewątpliwie karabin maszynowy L7A2. Operować nim powinien najsilniejszy członek oddziału (broń waży ponad 10 kg). W jego rękach kaem będzie wyjątkowo śmiercionośną bronią – jest bowiem celniejszy od karabinka a jego pocisk ma największą siłę rażenia (nikt nie przeżyje więcej niż dwa trafienia!). O karabinie snajperskim najlepiej zapomnieć, przed każdym strzałem wymaga przeładowania, a niestety jeden strzał nie wystarcza...

STEROWANIE

Do sterowania postaciami służą umieszczone u dołu ekranu ikony. Są one animowane – wystarczy wskazać którąkolwiek z ikon kursorem, by zobaczyć animację objaśniającą działanie ikony. Z prawej strony znajduje się kompas i liczba równa punktom ruchu aktywnego komandosa. Poruszanie członkami oddziału odbywa się przy pomocy strzałek rozmieszczonych wokół kompasu. Strzałka czerwona wskazuje kierunek, w którym znajduje się najbliższy żołnierz (zarówno swój jak i przeciwnika). W trakcie ruchu należy pozostawiać swoim komandosom pewien zapas punktów ruchu. Będą go mogli wykorzystać w trakcie ruchu przeciwnika – np. do ostrzelania nadchodzącego wroga!

Aby być całkowicie pewnym swego należałoby pozostawiać komandosom na koniec tury po 20 punktów ruchu (3 strzały po 6 pkt. + rezerwa na obrócenie się). Wówczas jednak marsz do przodu odbywać się będzie w ślimaczym tempie. Zwróć uwagę na to, że na ruch wroga reaguje tylko jeden z twoich żołnierzy! Dlatego, na otwartym terenie najlepiej oddział rozproszyć, natomiast w ciasnym korytarzu na czele umieścić najlepszego strzelca. W korytarzach



najbezpieczniej jest operować dwójkami tak aby komandosi ubezpieczali nawzajem swoje plecy (nie wiadomo zza których drzwi może wyskoczyć wróg!). Do strzelania używaj raczej ikony z celownikiem (strzelanie z celowaniem), tylko na naprawdę bliski dystans opłaca się wykonać strzał z biodra. Niezwykle przydatne okazują się granaty dymne, nieco mniej granaty ogłuszające. Pozwalają one bezpiecznie odłożyć wykończenie wroga do następnej tury, w której komandosi będą mieli znów pełną pulę ruchu.

Pejotl

Dystrybutor: Mirage

KRISALIS'94

1MB AMIGA
AMIGA CD32
PC: VGA, SB

PC 3 – AMIGA 2

STRATEGICZNA

Grafika	Dźwięk	Obsługa	Miodność	Cena w tys. zawiera VAT
80%	80%	100%	85%	440



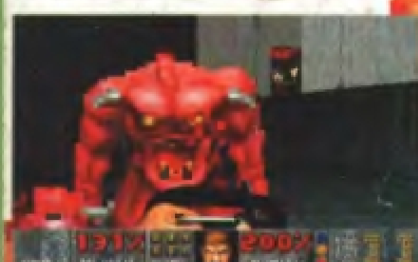








DOOM 2





Oto nowa gratka dla spragnionych krwi i mordu ludzi, podpisujących się obiema rękami i nogami pod hasłem WE ARE ALL DOOMED! W trakcie prac nad zupełnie nową grą z serii DOOM'o-watych, firma ID SOFTWARE wydała DOOM 2: HELL ON EARTH. Gra powstała w oparciu o nieco usprawniony mechanizm zastosowany w DOOM. Zauważalne są też nowości w grafice oraz dużo wyższy ogólny poziom trudności.

Różnice w algorytmach są niezauważalne – DOOM 2 to po prostu trzydzieści nowych, odjazdowych, superświetnych plansz do przejścia. Szczególnie ekscytująca jest plansza przedstawiająca pewne opuszczone miasto, zaś końcowe epizody są prawdziwym majstersztykiem. Ostatni level polega na wytłuczeniu ton cielska rzygającego ogniem i jest ekstremalnie trudny. Za to potem miły kąsek dla wielbicieli WOLFENSTEINA – typowo „wolfowa" plansza zrealizowana na DOOM-ową modłę. Wśród kieszonkowych pojawiła się nowa broń – bardzo sprawna dwururka służąca do rozległych ataków powierzchniowych – jednym strzałem da się załatwić nawet pięciu gości. Kolejną zmianą jest znaczne poszerzenie asortymentu towarów do zabijania. Pojawiają się małe i średnie pajączki, goście z ciężkimi karabinami maszynowymi, kościotrupy, grubasy z rakietnicami, miotacze ognia i kilka jeszcze innych kreatur.

Przechodząc kolejne plansze zauważa się większą staranność w ich opracowaniu. Projektanci plansz włożyli naprawdę sporo pracy, by levele były coraz trudniejsze i naprawdę niebanalne. Z rzadko spotykanych wcześniej technik, w DOOM 2 trzeba nauczyć się skakać z rozbiegu nad rozpadlinam. Pojawiają się też bardzo wysokie, wąziutkie murki, po których trzeba poruszać się z wielką ostrożnością. Gra jest dużo trudniejsza niż poprzednia, na szczęście działają wszystkie Tipsy – kombinacje klawiszy dodające amunicję itp. Programiści zawarli tylko jedno ograniczenie – stosując Tipsy nie da się przejść ostatniej planszy.

KaYteck

ID SOFTWARE'94

PC: VGA, SB, GUS

5

ZRĘCZNOŚCIOWA

100% 100% 100% SUPER

